

Scar Vershinin's

PC | Xbox | PlayStation 2 | PSP | GameCube | Nintendo DS

# game.exe

v05.130.2006

Дмитрий Менделеев  
CSC Computer Publishing Ltd.  
015835 ФАГИМК

МАЙСКИЙ



## Пресса и Игропром

ИД «Компьютерра»



<http://www.computerra.ru>

LOTR: The Battle  
for Middle-earth 2

Fight Night  
Round 3

Galactic Civilizations II:  
Dread Lords

Commandos:  
Strike Force

The Elder Scrolls IV:  
Oblivion

game.exe

.AUTO RUN

DVD  
8.5 Гбайт

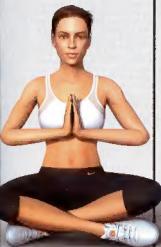
Выделенное этим цветом есть на универсальном, лучшим в Европе .EXE DVD!

CD  
2 диска

Выделенное этим цветом может быть на единственном и непозволяющем, очень молодых душой и контентом .EXE CD!

оставитель .EXE DVD

АЛЕКСАНДР КАНЬГИН



## / ИГРЫ

## / Энциклопедия

- Condemned: Criminal Origins

## ■ Conflict:

Global Storm

Full Spectrum

Warrior

Ten Hammers

## ■ «Refuze:

Атака брака»

## / Ролевые игры

SpellForce 2:

Shadow Wars

## / Стратегии

Black &amp; White 2

«Земля оников»

Rise of Nations

Rise of Legends

## ■ Galactic Civilizations II:

Dread Lords

## / Гонки

Evolution GT

GT1 Racing

## / Симуляторы

X3: Reunion

## / Аркады

Blazing Angels

Squadrons of WWII

«Падэкавы

перлюд-2: Глобаль-

ное потепление»

## ■ Knights of the Temple 2

Tomb Raider: Legend

## / SHADEWARE ИГРЫ

## / Энциклопедия

DevastationZone

Troopers

## / Аркады

ArkLight 1.05

Colormental

GridWars 4.8

Mighty Rodent 1.4

Sky Puppy

Titan Attacks!

## / Головоломки

Ancient Tripeaks

Bezzle

Chainz 2

Crazyball

Switchball

Karu

Mosaic:

Tomb of Mystery

TubeTwist

## / Ролевые игры

GeneForce 3

In Vivo: King's Knight

Tradewinds 2

## / Спорт

Albatross 16:

Realms of Pangya

## / ПАТЧИ

X3: Reunion v1.4

«Refuze: Атака

брака» v1.0.0.1

«Проклятые земли:

Затерянные

«Actpane» v1.06

## / УТИЛИТЫ

## / Антивирус

Kaspersky Anti-Virus

Personal 5.0.388

## ■ AVG Free Edition

7.1.385.729

## / Драйверы

ATI Catalyst 6.3

под Windows 2K/XP

NVIDIA 84.25

Beta drivers

под Windows 2K/XP

## / Интернет

Avent Browser

10.2.38

Becky! Internet Mail

2.25.00

Download Master

5.0.3.1003

Hide IP Platinum 2.6

Sponned Pro 4.6

Trojan Guarder

Gold 6.98

ZoneAlarm Free

6.1.744.001

## / Мультимедиа

Iby1 1.53

AlbumPlayer 4.3c

XP Codec Pack 1.3.3

## / Система

FileMonkey 10.28

PowerArchiver 2006

9.6 Beta 3

Tallman Desktop

2.97

WindowBlinds 5.01

## / Графика

Konvertor 3.48.3

## ■ Shadow Ops:

Red Mercury OST \*

## ■ Star Control 2

Remixes

## / БОНУС

■ Лучшие Fallout

2-моды (не пропус-

тите колонку Нико-

лая Трапьяковс!)

## / ОБОИ

■ 24: The Game, Age

of Pirates: Caribbean

Tales, Albatross 16:

Realms of Pangya,

Broken Sword: The

Angel of Death,

«Проклятые земли:

Затерянные в Act-

pane», Forion World,

Full Auto, Keena,

Need for Speed:

Most Wanted 5-1-0,

Onimusha: Dawn of

Dreams, Rise of

Nations: Rise of

Legends, Shrek

SuperSlam, Stranger,

Street Fighter series,

The Elder Scrolls 4:

Oblivion, The

Godfather: The

Game, Tony Hawk's

American Wasteland

## / АРХИВ

■ Game.EXE

#04/2006 (.pdf)



v05.130.2006

Дмитрий Менделеев  
СБС Computer Publishing Ltd.  
015835 ФАПМК

## 4 .NEW GAME / Easy

- вторсырье  
4 Туamoto впрок  
растительной жизни  
4 Делай три  
хотелос российский  
4 Дрова в колонках  
hello-дооооу  
4 Перелетные кадры  
домострой  
5 Хозяйкам — бой!  
4 ваторрби  
5 Звезда упала  
патачим  
5 Висталяска  
муфтури  
5 Чингао — Москва



## 40 .NEW GAME / Normal

- 40 получаю строка  
моль в мошле  
40 Fraxis + FireFly =  
FrAlies?  
40 по-своему  
41 Super trooper  
41 мпто-автомат  
41 Бандерлоги скажут  
в диван

## 102 .NEW GAME / Hard

- combat mission shock force  
102 Пикет и молоток  
billion beyond steel  
106 Границы  
разумного  
supreme commander  
10 Предчувствие  
великой войны  
daskar one  
102 Карьера Кайрона

## 124 .NEW GAME / Insane

- основное  
124 Миндхественные  
ранения  
настоящее  
124 Первекство  
Лес-Сантоса  
литовитички  
125 И маму  
Грандалье тоже  
почти как спорт  
125 По ком звонят  
Гробовщик  
125 клзавише консейд  
Почти восход

## 6 .READ ME / Пресса и Игропром

- индентичи  
8 Правила игры  
разработчики  
20 Близнецы-братья  
Сезон лички  
24 Если мы хотим быть  
30 любовь иная —  
травелль крест  
22 Виталий Шутос  
27 KDV Games  
28 Дмитрий Захаров  
32 Руслан Шелехов  
журналисты  
34 Переписка  
34 а ты прекрасна без извращения  
36 28 строк спустя



## 42 .LOAD GAME

- the elder scrolls IV: oblivion  
42 Сок в летнюю ночь  
fight night round 3  
50 Игра всех святых  
scathies (экспресс)  
56 Оскаритель праха  
the goldfisher the game  
62 Не та игра  
62 the lord of the rings  
the battle for middle-earth 2  
66 Константа Хабабля  
commandos: strike force  
70 Швейки идут на вы  
tycoon city: new york  
74 Японская кокура  
tony hawk's  
79 american westland  
Сделай мне болото,  
Тони  
galactic civilizations II:  
dead lords («космическая  
феодализм-2»)»  
82 Система Уорделла  
swat 4:  
the sketchkov syndicate  
86 Синяя религия  
«keepsake»  
тайные доклады драконов  
90 Грильяж в шоколаде

## 46 .LOAD GAME / Core

- «в тылу врага-2»  
(пресс-матч)  
46 Удар молота  
«защита войны»  
(андер-веселье)  
48 Зерцала наголо  
«refuge: атака брава»  
54 Разведчик Уткин  
call of ctuhru: dark corners  
of the earth  
60 Злая палочка  
etern: the astral essence  
94 Каша из топора  
red orchestra: ostfront 41-45  
95 Идем на восток  
kado (acorn club)  
96 Хатай и беги  
качества  
97 «Ж» с точками  
1a rush  
98 Все права защищены  
the sims 2: open for business  
99 Нахивия vs bladder  
the regiment  
100 Уничтожь в апреле  
«бульвар-24»  
101 Товарищи, двери



## 116 .SINGLE PLAYER

- блочно-оп  
МАША АРИМАНОВА  
116 Мелнички Вичино  
wastelands  
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ  
118 Ум короля, б/у  
заклятые  
ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ  
120 Лицедей  
плетен косичкой  
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ  
Осади

## 126 .SYSTEM

- help  
ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ  
126 Посторонние  
пригласения  
131 n brief  
video  
132 Весенний призыв  
Sapphire ATI Radeon X1300  
Albatron 7300GS 128  
Gigabyte GV-NX7301280  
Gigabyte GV-4M 16P2560  
Sapphire RADEON X1600 XT  
Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate  
MSI GeForce NX6800GS-T256SE  
NVIDIA GeForce 7800 GT  
Sapphire Radeon X1800 GTD  
Sapphire Radeon X1800 XL  
Gigabyte GV-NX7812560  
ASUS Extreme N7800 GTX 256MB  
NVIDIA GeForce 7900 GTX

## 138 .CREDITS

- christopher weaver  
138 Жизнь как квантовая  
механика  
brad wardell  
138 Риски на звездах  
140 special thanks

## 142 .FEEDBACK

- Читатели —  
Прессе и Игропрому



# NEW GAME

/ Easy  
/ Normal  
/ Hard  
/ Insane

ведущий рубрики  
АЛЕКСАНДР.ВЕРШИНИН

/ вторсырье

/ растительная жизнь

## Туамоту впрок

**В** ходе наивостаннейшей сделки Ubisoft выкупила у Crytek трейдмарк и графический движок Far Cry. Тем самым Crysis и CryEngine 2 остаются интеллектуальной собственностью немецкой FPS-дизайнера, в то время как их галльский покровитель получает вся краснорубашечная вселенная вместе с движком оригинальной игры. Неофициальная и уже

■ Crysis. Технология глубокой автосинхронизации движка позволяет Ubisoft подлить силки Far Cry впрок!

спровергнутая с холодным лицом, но все же очень интересная информация также приоткрывает сетку релиз-графика французского издателя: в числе грядущих кроссплатформенных проектов цепкие глаза заметят



Tom Clancy's Rainbow Six 5, его же Ghost Recon 4 и (новинка!) Firehawk. Из вовсе неизвестных нам объектов в списке присутствуют некие Assassins, Game 5 и Alive. Если спросят, отрицайте. ■

## Делай три

**О**bsidian Entertainment впервые возьмется за создание собственной игры. Авторы KOTOR 2 и Neverwinter Nights 2, ранее работавшие исключительно в подмастерьях у родоока РПГ-фронта BioWare, подписали соглашение с SEGA of America о создании пока не имеющей названия ролевой игры для ПК, PS3 и Xbox 360. Однако пока SEGA мечет в эфир громкие слова о визионерстве и легендарном мастерстве Obsidian, курьез команды Фергус Эркерт делает в стол замечательные признания. Судя по всему, Фергусу часто снится Knights of the Old Republic 3, ланкая и недостижная благорадея прихоти, в скорое насти, LucasArts. Здесь и там в дремлющую идиллию сна вдруг врывается разъяренная SW-фан-база и закидывает Эркерта камнями, громко скандируя: «BioWare!». Сублимация любви тянется с августа 2004-го без видимых результатов. ■

/ КОЛОС РОДОСКИЙ

/ hello-goodbye

## Дрожь в коленках

**Н**еобятная интернет-империя Sony Online Entertainment вполне может находиться на грани полномасштабного кризиса. Наведение слухи об отзыве лицензий Star Wars у SW: Galaxies упали на благотворную почву, и не без причин. Для претерпевшей уже три пластические операции игры подобное развитие событий — верная смерть. Официальные опровержения и уверения в вечной дружбе между LucasArts и SOE помогают мало — только что влопаче покинул ведущий дизайнер EOG и SWG Paf Хостер. Милых Online и Planetside практически мертвы, а если послед за ними последует и SWG, EverQuest останется единственной жизнеспособной интеллектуальной собственностью компании. Злые языки прощают передачу SW-привилегий свежесозданной студии BioWare в Остине, Техас (подробности в Normal-блоке). Сотрудники последней коварно не отрицают вероятности, в мы ждем развития событий. ■

## Перелетные кадры

**Н**акануне большой GDC-ярмарки в Сан-Франциско индустрия разрешилась традиционной кадровой рокировкой. Корпорации učinили чистку, издатели избавились от студий и завели новые, — краткий путеводитель по оруженоскому движению КИ-кадров перед вашими глазами.

Одной из первых за перетряхивание офисных ковров взялась Lionhead Studios, плавни завершающая работы над текущими аддонами и переходящая к планированию следующего большого проекта. (Table 2? Можно только мечтать.) Многочисленные предложения поискать другую работу следуют.

Автор Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth — Headfirst Studios — внезапно обнаружилась неспособностью скупить продажами пятилетний цикл разработки своего архаического произведения. На повестке дня в центральном офисе Ubisoft не только судьба сиквела — Call of Cthulhu: Destiny's End, но и всей команды. Будем надеяться, что Headfirst не повторит судьбу Wolfpack.

Последняя же заканчивает дни к середине нынешнего мая и, скорее всего, будет перестроена в отдельный консольный батальон специального назначения. Судьба ее единственного отпрыска, онлайн-ролевой Shadowbane, пока неизвестна, хотя слухи о переходе игры на без-

возмездное обслуживание подписчиков слишком упрымы, чтобы не иметь под собой современного основания.

Наконец, созидательный финал. Бывшие бойцы Bungie и Valve Гамильтон Чу, Майкл Эванс, Энди Глейстер и Стив Теодор объявили о создании студии Giant Bite. Единение авторов Halo и Half-Life может означать лишь одно: вскоре Giant Bite предложит нашему вниманию мезурарный FPS с лучшими чертами обоих родителей. Так ведь? ■



■ Шансы, что следующий Call of Cthulhu никогда не увидит свет, очень велики.





■ Фабрика морских удовольствий Liquid Entertainment готова в любой момент сделать из вас домохозяйку.



## Хозяйкам — бой!

Всена Vista Games, виртуальная женственность могучей Микки-Маус-корпорации, выступила с поистине интригующей инициативой. Диснейевы пенцы возмарились превратить популярное в кругах тейффона и моющих средств телешоу «Отчаянные домохозяйки» в симбиотичный Sims-клон. Самая пикантная деталь предприятия: тендер на vytvoрение нетленки каким-то чудом выиграла Liquid Entertainment, специалист по

— постоите-ка! — натуральному кастрильному ремеслу. Вопрос о том, как авторы недалеких LOTR-и D&D-удовольствий могут выдавить из себя экзистенциальную виртуальность была содержанки, снимается как риторический. Дело чека. Но — можно ли играть мужчиной? Обязательно ли брить ноги? Наконец, огласите, пожалуйста, спекуляры и прочие боевые характеристики блондины. Дорогая редакция станет под паром, однако до осени еще далеко. ■

## Звезда упала

Юный Ки-педеру неизвестно пытался поладить со своего старшего целлюлозного товарища практически во всем. Вот уже год существует «Апель Звезда», более или менее бессовестная копия знаменитого киножурнала на бульваре Голливуда в Лос-Анджелесе. Меньше же мирового игрового развития был для разнообразия избран Сан-Франциско: тематический звездный Ки-променад Walk of Fame ([www.walkoffame.com](http://www.walkoffame.com)) находится в одном из его развлекательных центров. Пока церемония залечивания в поп-е не стала календарной традицией, в галерею имена ждут своего часа, слесари наградных вытеснят... банально: в качестве лауреатов минувшего года по итогам голосования стали Сид Мейер и Джон Кармак. Виртуальный цветущий преставителю StarCraft, Lara Croft, Final Fantasy и EverQuest. Церемония награждения обещает быть ежегодной и будет проходить в мерте — вслед за «Оскарами», да. ■

## Чикаго — Москва

Чисто столичная беззаботность одного из администраторов веб-сайта народной любви StarForce подняла западную прессу на уши и любопытным образом взвинтила продажи Galactic Civilizations II. В ходе умеренно целомудренной дискуссии о пользе и вреде применения защиты от копирования представитель московской StarForce позволил себе привести ссылку на торрент пиратского релиза игры м-ра Уорделла. На фоне животного поведения хозяев официального форума «Корсаров-3» или, скажем, отдающего голнищим куражом «постмортема» «Боя с тенью» проступок почти невинный — подробную информацию можно найти посредством любого поисковика за секунды. Однако его последствия некамутировали любые прогнозы! Через несколько дней новость о «мафиозном фундаменте» бизнес-структуры StarForce облетела земшарик, россияне обвинили в банальном ржете по защитной схеме: «StarForce в игре — или пиратский линк на нашем сайте, господа империалисты!». Студия Брэда Уорделла, впрочем, отреагировала на коллизии с безукоризненной выдержкой и почти грациозной аргументацией отсутствия всякого пояса целомудрия в коробке с GalCiv2.

Тем временем на StarForce посыпались вербальные туммаки, социально активные группы

## Вистопляска

Операционная система Microsoft Vista выйдет чуть позже, товарищи. Празднующая рождественской шоп-корине 2006, Vista задерживается в стойле и обещает нагнуть только к январю 2007-го. Сразу же после обнародования пресо-релиза рыночные активы Microsoft подешевели на три процента, а гейм-девелоперы дружно сплотились. Чего шумим?

MS подставила бизнес-партнеров в обычной беззаботной тонкошерстной манере. «Титаник» ОС-производства может позволить себе релиз в любое время года, выбора у покупателя все равно нет. А вот Ки-разработчики хотели бы успеть с новыми играми к рождественской истерии, когда с полок сметается. Хотели бы — но не могут. Потому что ультрасовременные графические моторы их приложения работают на экспериментальном топливе пакета DirectX 10, который... именно, изобрел сотрудничать только с ОС Microsoft Vista. Нет «операционки», нет продаж. «Денег нету, чтаем газету!» — кричат в такие трагические моменты торгующие обоим дети гор. И они абсолютно правы: только что объявленной, но пока не имеющей названия MMORPG производства Square Enix не судано оказаться в носке над каминном исключительности благодаря величавой неторопливости MS. Страдают, но стараются того не показывать и вращенные на Microsoft-диче монстры Bungie. На горизонте уже маячит Halo 3, кажется, окрошенная для страсти в Forgeliner (скрытый, но камень в привативной баррикаде к привастиво PlayStation 3), а ПК-релиз Halo 2 все откладывается. Стоит ли ожидания высококачественные текстуры и реалистичные белки глаз за негритонами Бронзешлем уважаемого Старшину? Уверждать не осмелимся. ■



■ Galactic Civilizations II. Дорогие руссодевелоперы, будьте, пожалуйста, челоуками!

заявили о закупках легальных копий Galactic Civilizations II в качестве акции протеста, а некто Кристофер Спенс даже решил под шумок отсудить пять миллионов долларов у... Ubisoft, которая, в числе прочих европейских издателей, активно пользуется услугами StarForce. Ситуация в целом напоминает классический чернопиарный опыт, нас же интересует другое: как отреагировали бы забугорная пресса и бизнес-партнеры той же «Акеллы», доведись им постичь содержимое вышеупомянутых тематических материалов по «Корсарам» и «Боя»? Реакция местной 71-процентной прослойки нам хорошо известна: «This is not happening, this is not happening...» Справитесь без словосря? ■



# Пресса &

Первый, но далеко не самый главный вопрос наших ненормальных, двусмысленных, то до поцелуев под летним солнышком безоблачных, то до веночной крови на кафеле грозовых отношений, тянувшихся долгие одиннадцать лет: родной! милый! зайка! любимый Игропром! мы друзья или враги?

И то, и другое, не так ли? Тем не менее, ненаглядный, жизнь твоих чертовых игр интересна мне не меньше твоего! И по долгу службы с дружбой и даже любовью, переключаясь иногда, прости, в инцест, и по долгу игрового любопытства я всегда готова строчить тонны нежных посланий обо всех этапах твоего величественного пути: я очень, очень хочу кричать миру, что в твоей лучшей компании «2D» принята к производству вот такая замечательная идея: ранним похмельным утром и глубокой данс-ночью я жду, когда же ты посвесишь меня смотреть на только что переступившего порог альфа-класса твоего сыночка (да, он не мой, но, любимый... и мой тоже! ты же помнишь, как мы с тобой в двухтысячном...); со светлой печалью в сердце я опубликую некролог («пос-тмортем»... поправляешь меня ты. О да, ты прав, только ты забыл, кто назвал тебя этому слову) о скоропостижно закатанном в бетон и брошен-

ном на дно Волги любим твоим бастарда (ведь он, несмотря на неисчислимы врожденные пороки, держался так мужественно и был таким смазливеньким на картинках... Не проси лишь о «Ладе» — на пойму), если только ты, рассказывая о покойном, будешь искренен и вспомнишь о таких подробностях, которые будут интересны и полезны не только работающим на тебя парням, но и моим поклонникам... Дорогой мой! Я готова писать глубоко и захватывающе, тем самым ПОМОГАЯ ТЕБЕ В ТВОИХ АДСКИХ ТРУДАХ, при условии, что ты доверишься мне, что ты будешь показывать мне всё, что со мной будут возиться не твои безучастные пиар-прислужники (милый, они же полные просфаны в нашем с тобой деле! куда ты смотришь, солнышко?), но пашущие на тебе лучшие парни, ибо только так я могу составить собственное суждение и не краснеть потом перед поклонниками, когда вместо «Убийцы «Квейка» (о чем я так талантливо писала на протяжении восемнадцати номеров подрида), у тебя вдруг родится «Кридь»...

Ненаглядный! Совпадают ли наши интересы? Верю, что да! Но, ГОТОВ ЛИ ТЫ к таким отношениям? Увы, нет! Любимый, как же ты не поймешь, что русский пиар-и-промоушен — отвратительная замена честной, взаимовыгодной дружбе!



# Игропром

Любознательный Игропром! Не кажется ли тебе, что, если ты будешь 3D-показывать мне своих детишек в течение всего производственного цикла (забыл о пиварских бла-бла), есть шанс, что вовремя опубликованные частные недоумения помогут тебе избежать ошибок и сделать ребеночка лучше? В отличие от рабских подопечных на тебя мальчишек и уж тем более тебя самого, я играю во все, что выходит, у меня банально шире кругозор, я НАИГРАННЕЕ, следующий, — отсюда и ценность моего взгляда. Спрошу тебя еще раз: ты готов? Значит ли хоть что-нибудь для тебя и твоих подопечных мое слово?.. К сожалению, ничего оно не значит. К сожалению, ты не готов. И знаешь, почему? Потому что мы с тобой живем в условиях победившего Пивра. Вина в этом обоюдная, но первопричина не во мне, извини. Оне в вас, в тех, кто все измеряет деньгами: в тебе, милый мой Игроиздатель, и в тебе, дорогой мой Владелец заводов, ГАЗЕТ, пароходов.

Любимый, ты считаешь, что последнее требует объяснения? Исполнители: есть независимая — к примеру, от рекламы — Пресса (хотя бы потому, что твоя реклама не слишком дорога... да чего там, она едва покрывает мою себестоимость), которая не испытывает никакого финансового диктата, потому что может жить с продаж, благо у нее есть

преданные читатели; а есть Пресса, владельцы которой трясутся над каждой копеечкой, поэтому там существует внутренний (не твой!) ЗАКАЗ: не обижать Игропром, потому что он дает вам жить, кормит вас, свопочи. Так, милый, рождается сервильность, так, дорогой, рождается пофигизм, так, сладкий, появляются непрофессиональные журналы «чего изофилите-с?», прекрасно способные ОБСЛУЖИВАТЬ, но не имеющие собственной точки зрения. Зависимые и жалкие... Наверное, ты не думал обо мне с этих позиций, правда? Возможно, это потяжливое знание сделает тебя более открытым...

Итак, поспайка моя... Что ты такое? Какова моя роль в твоём жизненном цикле? Не стесняйся, расскажи — здесь все свои! Потому что то, что есть сейчас, изводит меня, твою ненаглядную Прессу, или до obsługi, или до просительницы («ну дайте, дайте же поддержать за бета-версией! дайте авторки! отправьте вопросы своим девелоперам и не забудьте, что ответить надо не через три месяца, а через неделю!» и т.п.). Тебе ведь не устраивает это?

Единственный! Люблю. Верю. Надеюсь.

Твоя верная и непокорная Пресса.



# Гравила игры

Собрать за одним столом первых лиц российского издательского бомонда?.. В первую секунду эта мысль показалась дикой. День таких людей, как Юрий «1С:Мультимедиа» Мирошников, расписан с точностью до получаса. За неделю до этого дня! Что может заставить наших публикаторов изменить кабинетному уюту с жестковатым, хоть и бежевой кожи, редакционным стулом за «круглым столом» и разосланным заранее неудобными вопросами? Ни-че-го. Тем не менее мы, нацепив на себя вовсе несвойственное нам обаяние и напор ракетонесущего крейсера «Неутомимый», все туже затягивали морские узлы предварительных договоренностей — и они сдались. Выскользнуть удалось лишь Дмитрию «Акелла» Архипову — увы, девелоперская конференция в Сан-Хосе ждать не будет! Пропал без вести на совете директоров Александр «Бука» Михайлов. Впрочем, оба босса прислали полномочных представителей. Таким образом, кворум собран, можно начинать.

## Тише, они будут говорить!

**Ирина СЕМЕНОВА**, «Акелла», директор по маркетингу и рекламе.

**Алексей ГОРЕЛОВ**, «Руссобит-М», директор по маркетингу.

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК**, «ИДДК», руководитель отдела игр.

**Илья МАМОНТОВ**, «Нивал», директор по изданию в СНГ.

**Юрий МИРОШНИКОВ**, «1С», руководитель направления игровых и мультимедийных продуктов.

**Максим МИХАЛЕВ**, «Бука», директор по маркетингу.

Зачно (спасительная электронная почта, мы любим тебя) в «круглом столе» участвовали **Сергей ГРУШКО**, GSC World Publishing, начальник отдела продаж, и **Олег ЯВОРСКИЙ**, GSC Game World, старший PR-менеджер.

## Раунд первый:

Битва с независимостью

**.EXE:** Важна ли для вас независимость прессы? До какого уровня вы готовы терпеть эту «независимость»? К примеру, пресса заслуженно «убила» игру, в которую вы вложили уйму денег и времени. Вы эту прессу а) продолжаете уважать? б) она становится для вас смертельным врагом? в) вы плюнуть хотели на этих писак с их грешными оценками, потому что игра все равно уходит в продажу? Перестанете ли вы давать рекламу в нисерийный журнал, где это, к примеру, сделало издательство «Руссобит-М» с существованием Game.EXE?

политикой самого издания: если редакция считает, что можно идти на поводу у рекламодателя и читатели это нормально воспримут, будут попрежнему приобретать журнал, несмотря на «купленные» или, если угодно, «казачные» материалы, — кто же ей помешает?.. Нам, обычно, рекламодателю, интересно получить доступ к максимальному количеству людей, представляющих нашу целевую аудиторию. И чем это количество больше, тем интереснее нам работать с изданием. К примеру, читатель Game.EXE мы считаем хардкорным, очень опытным игроками, которых на машине не проведешь, дешевыми рекламными трюками не проймешь, поэтому «Бука» не дает сюда рекламу потенциальных не-EXE-проектов. Вообще же, наши отношения с журналами строятся по принципу «лучше никакого текста, чем негативный». Отрицательный материал, а рядом рекламный модуль, — таких ситуаций стараемся избегать. Лучше так: негативная рецензия, но нет рекламы; или рекламный модуль, но нет отрицательного текста. Это наша политика.

**Ирина СЕМЕНОВА:** Вспомнилась шутка: пресса у нас независимая, потому что от нее ничего не зависит. И в самом деле, игровые журналы уже не оказывают серьезного влияния на продажи игр, а еще через полгода-год, когда начнется широкомасштабная реклама на ТВ, профильная пресса окончательно потеряет свое влияние. Игропром становится частью индустрии развлечений, та же участь ждет и журналы. Возможно, раньше пресса могла претендовать на роль посредника между покупателем и издателем, но сегодня это не так. Журналы — это развлекательное чтение; и те журналы, которые смогут ярче, интереснее подавать тексты, доставать эксклюзивы — будут впереди... Разумеется, у каждого издания своя редакционная политика. Поэтому степень своей «независимости» определяет само издание. Вы занимаетесь своим делом — готовите интересное чтение, а мы производим и издаем игры, даем рекламу и предоставляем вам информацию для создания чтива. Но это дело каждого издателя — решать, насколько широко и глубоко показывать свои игры тому или иному журналу.

**.EXE:** Независимость — это в первую очередь объективность. А ваша позиция предполагает «полное взаимопонимание» между журналом и издателем: «Мы нам — мы нам, вы нам — вы нам» делайте информационно — а мы вам делаем красиво, гламурно, приятно. Издателем действительно нужна ТАКАЯ пресса?

со своими международными партнерами. И если мы не сможем отчитаться о грамотной и широкой PR-работе над проектами западного издателя, трудно надеяться на продолжение сотрудничества в дальнейшем. Наконец, я считаю, что «объективной прессы» не существует. Когда-то я работала в журналистике, и мне хорошо знакома вся кухня. Если ты не зависишь от рекламодателя — значит, зависишь от редактора. Или от владельца издательского дома. И так далее.

**Илья МАМОНТОВ:** У меня есть ощущение, что мы запутались с терминами. Финансовой зависимости журналов от издателей нет; варианты «напихать про нас хорошо, иначе мы снимем рекламу» рассматривать не будем, потому что это откровенный обман. Является ли независимости синонимом объективности? Объективность — это понятие очень... («субъективное») — реплика кого-то из участников «круглого стола». — **.EXE.** По большому счету, все, что требуется от журнального текста, — это профессиональная оценка. Вот это, на мой взгляд, синоним объективности. Грубо говоря, если у вас выходит БЮДЖЕТНАЯ игра и всем ясно, что она нацелена на определенную

аудиторию, не надо сравнивать ее с Half-Life 2 и говорить, что всё плохо. Надо вполне четко понимать, что ее сделали за такое-то время, за такие-то деньги и для такой-то аудитории.

**EXE:** А если при этом издатель позиционирует ее как «Half-Life 2-миллер»? Если «Ночной дозор» вполне серьезно называется в пресс-релизах «лучшей российской РПГ 2005 года» — как к этому относиться?

Всё так, но ведь мы с вами играем по определенным правилам, и если на одну из сторон эти правила не соблюдают, получается америзм. Если вы четко говорите, издатель, это бюджетная игра, она не такая как Half-Life 2. Если в России 2005 года, то все нормально, пресса разная, она все пишет. Но ведь этого нет. Это не артикуляция...

**EXE:** Все так. Но ведь мы с вами играем по определенным правилам, и если на одну из сторон эти правила не соблюдают, получается америзм. Если вы четко говорите, издатель, это бюджетная игра, она не такая как Half-Life 2. Если в России 2005 года, то все нормально, пресса разная, она все пишет. Но ведь этого нет. Это не артикуляция...

печенью одна игра стоит \$60, а другая — 20. Совершенно очевидно, что любое серьезное издание опубликует рецензию на игру за \$20 где-ни-

для меня подчиненность критики собственно кино-, театальному, игровому производству очевидна. И то, что количество мест в театрах и продаваемых на них билетов очевидно больше, чем тираж двух или трех специализированных театральных изданий, — тоже очевидно. Поэтому корреляция между течением издательского бизнеса и независимостью прессы я лично не вижу. К критике отношение, пожалуй, как у всех: если критикуют злобно — наступает реакция отторжения и озлобления, и это абсолютно естественно. Товарищ Маяковский бил критикам морду, но вряд ли имел что-то против независимости прессы, просто пользовался хорошей физической формой. В общем, с моей точки зрения, вопрос надуманный.

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Если издание «убило», даже заслуженно, игру при том, что я стоял и смотрел на убийство с заклеенным ртом, у меня останется ощущение несправедливости. Я ведь имею право верить, в то, что мог бы изменить ситуацию, имея возможность как-то прокомментировать выводы прессы (пусть даже этой вере не суждено было сбыться, но важно). По факту единственного убийства я не склонен пересматривать вопрос уважения-неуважения. Я пожму плечами и посетую на несовершенство мира. По факту неоднократных убийств — за-

«Читатель Game.EXE мы считаем очень опытными игроками, которых на мякине не проведешь, дешевыми рекламными трюками не проймешь».

Максим Михалев



будь на последних полосках. У нас же Quake 4 и любая российская разработка по киноценности, сделанная быстро и дешево, будут стоить одинаково. Разносить эти игры можно только брэндами, но наши издательства пока не решаются на такой шаг...

Возвращаясь к вопросу о независимости прессы и о том, насколько она важна для издателей. Для меня абсолютно безразлична независимость или зависимость прессы, поскольку пресса как таковая и компания, где я работаю, занимают абсолютно разными видами деятельности, разным бизнесом. И если прессе важно быть независимой — чтобы самореализоваться или больше зарабатывать (в зависимости от того, какая цель стоит перед руководителями журнального бизнеса), — то это действительно дело конкретных работников, совершенно не хочется в это вникать. Тем более что совершенно непонятно, как ход моего бизнеса может быть связан с этой зависимостью или независимостью.

Игровая критика отличается от кинокритики, критики литературной, музыкальной, театральной и т.д. только объектом приложения творческих сил. Но критика всегда была и остается лишь популяризатором, то есть

думаясь. Перестанем ли давать рекламу? Нет. Если речь идет об обычной журнальной рекламе, мы даем ее (или не даем) исходя из тиражей и аудитории, а ее процентный объем в общих рекламных затратах обосновывается степенью влияния такой рекламы. По опросам, проведенным среди игроков, журналы находятся на третьем месте по степени влияния на решение о покупке — соответственно должны распределяться и затраты. На первом месте, как известно, советы друзей; и я хотел бы, чтобы эти «друзья» советовали то, что советуют «друзьям-журналам». Мне кажется, журналам в этом направлении и надо работать, мне кажется, именно организация надежной обратной связи и есть путь в этом направлении.

**Сергей ГРУШКО:** Независимость прессы важна, поскольку только независимость позволяет увеличивать число читателей. Под «независимостью» я понимаю то, что, купив журнал, человек прочитает о той игре, которая его интересует, а не о той, материал, о которой оплачен издателем... Вопрос о случае «заслужено убила игру» очень интересен. Что такое «заслужено»? Например, первые оценки «Казак» на GameSpot и в немецких журналах были на уровне 60-70%. И

только после того, как игроки «проголосовали» долларом и евро ре зультаты обзоров были быстро изменены»

О чем это говорит? Да о том, что журналист субъективен. А если он еще и непрофессионален (поскольку занижал оценки продукту который заслуживал большего), то за что же «продолжать его ува жать»? Он не дал возможности читателю (заплатившему за обзор) по играть в игру, дав ей «разгромно» оценку. Может, тогда вообще не

ЕХЕ: Выходит, что издатель не оценил то, насколько велик на свой продукт со стороны?

Юрий МИРОШНИКОВ: Мнение со стороны ценно, но только ДО выхода игры, причем задолго. Для этого издатель собирает фокус-группы, нанимает всяких-разных «больших дядяшек» приглашает в том числе и журналистов. Отдельно под соглашением о неразглашении. А так, чтобы издатель узнал, что то новое о своем продукте после выхода с моей точки зрения, это маловероятно.



«Пресса в стороне от рынка и своими действиями, по сути, поддерживает пиратов».

Юрий Мирошников

покупать журнал, а слушать рекомендации друзей, а деньги потратить на саму игру? Нептуные читатели так и делают с изданиями, ведущими политику «дадим гробовую оценку, хоть игра и улетает», и такова судьба не только журналов об играх, но и автомобильных и телеви зийных изданий. Таким образом, тираж издания падает, и именно по этому давать туда рекламу становится невыгодно.

## Раунд второй:

### Страдания сопутствующего товара

ЕХЕ: Серьезного анализа выпускаемых игр в отечественной игровой прессе почти нет, во всяком случае независимости во взглядах демонстрируют немногие. Губы если и жуются, то очень нежно, скороговоркой, лишь бы не обидеть, потому что, напомню, много лишится рекла мы. Это нормальная ситуация? Она не похожа на идеальную? А продажная игра? Что издатель ищет: положительные отзывы или критику? То есть анализ объективной глубины и вписыва нием в общую картину индустриальный контекст? Не кажется ли вам, что первая — это прямой дорога в никуда, а луч шим случае к Русским Механикам и прочему бархату для казуалов, то есть, извините, к сопутствующему товару? Или игра, это по определению сопутствующий товар, лишь средство для стимули рования? Тогда в чем проблема? В оторванности от мысли пресс ы, которая вдруг решила, что ЕХЕ — это не только высказывающий твор, но и некоторый образ цов искусство?

Юрий МИРОШНИКОВ: Мне кажется вы несколько преувеличиваете себе твенное понимание проблемы конкрет ного продукта игры разработчика. Издатель с этим самым разработчиком чаще всего близко знаком и общается ежедневно в течение нескольких лет. Существуют конечно молодые изда тельства, в которых трудятся не очень опытные и квалифицированные со трудники. Возможно для них полезно мнение прессы, хотя уверен, что они все равно знают больше вас о пробле мах существующих в продукте. Поэтому мне кажется, публикация не может являться неким сигналом. Если мы ТА КУЮ продукцию все-таки выпустили, значит по другому было не лзя. Возможно журналисты смогут найти отдельную проблему ко торой наша специализация не уделили должного внимания по расхоженности или из-за недостаточной квалификации, — но открывать это будет вряд ли.

Алексей ГОРЕЛОВ: Другое дело, что из журналов мы узнаем о том что происходит у коллег, к примеру, в «ТС». Так что о конкурентах да почтываем. И еще коллеги не забывают, что мы говорим об играх которые стоят два доллара за пучок. Речь идет не об автомобилях, мысль о покупке которых люди высматривают годами, читают журналы, исследуют рынок, ищут экспертного совета. А по цене игрового жур нала можно купить две игры, и лично составить мнение о них. Мо жет быть, я ошибаюсь, но информация из журналов воспринимается отчасти как беллетристика, чтение — в дополнение к играм. Но никак не как тот материал, от которого отталкиваются в выборе.

Илья МАМОНТОВ: На самом деле многое зависит от журнала и его ауд итории. Если скажем, от Game EХЕ стоит ждать, какой то аналитики, то от аналогов «Максима» — нет понятия, что это «журнал окрестка».

Юрий МИРОШНИКОВ: Ты ошибаешься. В Game EХЕ я аналитики много где ждал, да не нашел. Так что это скорее легенда. Насчет по верхностных материалов, да бывает очень обидно, но кроме обиды ничего не возникает, никаких эмоций. Огромный проект пять лет раз работки, поломанные судьбы, бессонные ночи. Кто то квартиру про дает, чтобы игру закончить. А потом выходит статья на полторы по лосы, где жанр указан так, как автору показалось смешнее, про игру написано действительно уж очень легко, весело — но не про ту игру! Никакого анализа как раз нет, есть легкий повод подшутить, и вот эта игра стала таким поводом. Обидно то, что в материалах о больших проектах как раз такого анализа нет, — чаще всего.

Максим МИХАЛЕВ: Больше всего раздражают не столько негатив ные, сколько неумные обзоры. В свое время одно издание, не буду его называть, обновило штат авторов, набрав мальчишек губернаторского воз раста, которые строили обзоры такими образом: «В игру не играл, но на форумах говорят, что...». И все же пресса может выступать в роли неко его фильтра, который не допустит к игроку совсем слабые игры. Сле

достоверно, если ВСЯ пресса встретила продукт негативно, издатель получает сигнал: пора делить выводы.

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Вопрос о серьезном анализе с его возможностью и необходимости очень сложен. Это тема для отдельного «круглого стола». А еще у меня возникнет искушение воскликнуть: а судьи кто? Давайте возьмем даповые, особенно специальные журналы, кто в них занимается «серьезным анализом»? Обычно люди из «индустрии» или из смежных областей бизнеса. Правда, пишут они не для публики, а для самих себя, для них журнал — трибуна для споров, место для общения. Не думаю, что журнал «Денги», например, может претендовать на то, чтобы быть источником серьезного анализа для публики: читающей журнал «Слияния и поглощения».

Прессе самим надо сначала определиться: Хотите ли вы быть журналами, занимающимися анализом для узкого круга профессионалов, а кто-то считает, что такое издание необходимо, или же вы хотите быть «популяризаторами и просветителями»? Просто если по Губерману «нельзя одной и той же попой сидеть на восточных поездках». И если вы хотите популяризировать, занимать (от слова «заминательный»), развлекать, а также интриговать, шутить и шалымовать, то к чему эта претензия на серьезность? Она не нужна тому, кому нужна популяризация. Так давайте для этих людей делать интересно, но только вместе, давайте спорить, защищать и атаковать игры, поддерживать и топить друг друга, развлекаться. То есть делать игровой журнал отпалкивался от слова «играть», а не от слова «игры». И давайте делать другой журнал, индустриальный, серьезный, аналитический. Нам нужен российский Game Developer, я с удовольствием читал бы журнал, посвященный целиком игровому дизайну. А без такого разделения каша какая-то выходит на

музыке не будет обсуждения тональности мелодий, использования классических мотивов и т. д. Нет, там вы увидите особенности «прикида» и поведения на пышке поп-кумира.

Игры — это тоже развлечение, и здесь важно развлекать потребителя. Если ваши продукты не развлекают потребителя — он купит конкурента.

А издатели (разработчики) глубокий анализ могут услышать от коллег или на DTF поспорить.

### Рауна третий: Обреченный на счастье

**ЕЖЕ:** Множество игр не запускаются не только рецензиями, но и жизнью. Но их почему-то производят (кстати, почему?), а это чужд, их надо продавать. Продавать, вообще не показывая прессе (кто, кстати, и делал бы некоторым издателям). Потому что стыдно, тем не менее издатели твар-слуги более всего (и это приятно) — хорошие игра (сама себя продает) активнее, чем раз в отношении таких вещей. Вы сами лично вы, играете в тот указ, что иногда производите и продаете? Не кажется ли вам, что насильственная раскрутка «Криды» или «Корсаров-3» и противодействие прессе, желавшей сказать о таких вещах правду, есть умелое не прессе, но ИГРОКОВ, покупателей, их ПРЯМОЙ ОБЛАСТЬ? Вы настолько презираете своего покупателя? Вы понимаете, что он так и не поймет, какого качества игра купит?

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Это очень серьезный упрек, и мы склонны его принять. Действительно, мы иногда делаем такое, во что не стали бы играть сами, а продаем, потому что некоторое количество копий можно продать просто за обложку. Я склонен относиться к этому философски. Это всемогущие издержки, связанные с рыночной ситуацией. Мы не делаем таких вещей с намерением обмануть. Мы делаем так, когда ourselves к примеру в разработчики вкладываем деньги, по лунуем нечто, что можно было бы выкинуть, будь мы богаче, но вынуждены платить вернуть хотя часть потраченного. Чем дешевле разработка, тем более она рискованна и эти риски, хотим мы того или нет, реализуются.

«Или вы полагаете, они сами придумали опубликовать две рецензии подряд?»

Ирина Семенова



информации разработчики танцуют голые девы, а на страницах игрового журнала для широкой публики — серьезный анализ.

**Сergey ГРУШКО:** Если у потребителей журналов появится спрос на анализ, глубоким и вдумчивым, они пойдут покупать этот журнал. И все. Это вообще вопрос не для обсуждения — ответ на поверхности. Независимая пресса пишет, как считает нужным, следовательно, вопрос к ней. А нужна ли она в таком виде — вопрос к читателю. При чем здесь издатель? Или вы все же хотите нравиться не читателям, а издателю?

Журналы должны нравиться потребителю, если журнал нравится читателю, то, наверное, это он делает правильно. В журнале о поп-

При этом нам не обойтись без дешевого просмотра на день, они милеры. Мы можем не ошибаться только если перестанем что-либо делать. Но мы хотим продолжать выпускать игры, хотя бы ради возможных положительных результатов. При этом могу сказать, мы не занимаемся пиаром таких провальных разработок, просто продаем их ровно столько, сколько их покупают. Уверен, тем, что за — такие деньги — покупатель тоже может позволить себе ошибиться.

**Александр ГОРЕЛОВ:** Давайте на время забудем о журналах и вспомним о том, что 80% игр в России продаются в результате случайного спроса: человек проходит мимо витрины, загорается и делает покупку, и только

20% игроков, которых мы называем «хардкорными» читают прессу и изучают интернет сайты. Делают ли эти 20% бизнес? Да, делают, но только отчасти. Посему нам нужно, чтобы игра продавалась. Хорошая она или плохая — это не так важно. Извините, я опоздал тут «Крид» уже упоминали? Я не работал тогда в компании «Руссобит М», но считаю это был отличный ход. Ребята очень хорошо справились со своей задачей. Это победа, маленькая победа — раскрутить среднюю игру так, чтобы с вашей помощью о ней услышало как можно больше людей.

**Юрий МИРОШНИКОВ:** но это плохой метод, неправильный. Я прекрасно понимаю, что цель была — продать и вы ее достигли. Просто если вы хорошо знали, что игра слабее западных аналогов на момент выхода, и писали в рекламных текстах рукой своих пиарщиков, что продадите «убийцу DOOM 3» — то, с моей точки зрения, это нечестный прием. Впрочем, это вопрос этики PR-отделов, совсем другая тема.

**Алексей ГОРЕЛОВ:** другое дело потом встретиться с прессой и издателем и обсудить, почему мы так поступили. Я не считаю, что мы испортили себе репутацию истории с «Кридом». Мы поддержали нормальный отечественный продукт, который даже сегодня выглядит вполне достойно на фоне других «проходных» игр.

свое жвачку перенесетесь в горы — кататься на сноуборде? Из важности рекламу журналов обсуждать на буду.

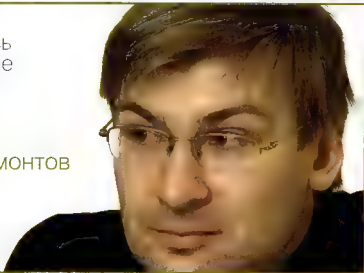
В этом же ракурсе стоит вопрос о непредоставлении версий для обзоров (если кто то такое практикует). Никто не запрещает журналу писать критику игре после выхода или убедить издателя сделать это раньше. Это ваш бизнес (как вы информируете читателя) и разрешите нам в него не вмешиваться.

**.EXE:** Хорошие продажи слышит все? Читатель ли вы, что игра, которая продается тиражами тысяч копий, вне критики?

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** нет, мы так не считаем. Более того, болезненность критики считаем обратно пропорциональной объему продаж. То есть критикуйте все, что продается тиражами тысячками, то, что продается тысячами, можете просто смеяться с трясью. У меня встречный вопрос: считаете ли вы, что оспаривание качества игры, продаваемой сотнями тысяч, повышает авторитетность ваших оценок? Я не к тому, что объемы продаж должны влиять на какой то особый пиетет. Я все о своем: может, это повод для дискуссии, а не для еще более упорной односторонней критики? Что то же заставило триста тысяч игроков купить игру? Или это только иар? Но нет ли здесь противоречия? Вы

«Лично мне захотелось купить Incubation после рекламы «Игра не для казуалов». Впрочем, я ее так и не купил».

Илья Мамонтов



**Юрий МИРОШНИКОВ:** мое мнение плохого продукта в принципе не существует, если у него есть потребитель. Другое дело, что на коробке текстовой игры не нужно писать о «великолепии трехмерной 64-битной графике». Дело не в продукте, а в его позиционировании. В «1С» тоже случаются провалы в части превосходных степеней в описаниях, но, по моему, их меньше, чем у других. Просто врать не надо — вот и всё.

**Алексей ГОРЕЛОВ:** Совершенно согласен! Врать нельзя, но чтобы продать надо приукрасить минусы, немножко увести на второй план плюсы, выгнать Господа мы в до-бизнесе по большому счету.

**Сергей ГРУШКО:** Во-первых, мы не выпускаем того, во, что сами не хотим играть. Возможно, вопрос не к нам, но хотелось бы дать комментарий. Первое, только потребитель решает, во, что ему играть и если он не купит плохой продукт, мы (а не журналисты) понесем убытки. Мы же никого из вас не учим тому, как правильно верстать и оформлять. Если вы не умеете этого делать, то (см. выше). Второе, любой человек, который встречает рекламу, встречает, по вашей терминологии, «прямой обмен». Вы верите в полезность «Макдоналдса» или в то, что новая тушь на X% делает веки длиннее или в то, что

ведь не слоны считать игроков дураками, а тут приукается, что они дураки, раз пиар продали им то, что им не надо.

**.EXE:** Ответ прост, Дмитрий, давайте спросим об этом у тех, кто, продавая на пир-копии (а они были угрожающе тиражины, и сил на пром-интер было столько же, сколько Клод), купил нечто по имени «Laid Backing Club». Это десетни тысяч игроков, если мы ничего не путаем. В этом примере тоже усматривается противоречие? Игры отзываются «Новым диском». Спасибо ему за это, потому, за это единственно верное движение, а не за то, что было выброшено на призывы.

**Сергей ГРУШКО:** Зайдите на форум, мы игр, которые продались намного большими тиражами, критики там много. А что касается критики, найди недостатки в фильме «Иван Васильевич меняет профессию» — ладно, чем в фильме «Зеркало», но что на ЦЕ смотрят?

**.EXE:** А как вы относитесь к тому, что пресса пишет о проектах, которые здесь еще не продаются (легально, разумно)? На ваш взгляд, эта ситуация нормальная?

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Я думаю, что если бы пресса игнорировала пиратские продукты, было бы здорово. Но реально ли это? Журнал, который попробует следовать такому принципу, просто умрет. Это возможно только в том случае, если журналы договорятся. Не стоит на это рассчитывать, правда?



**Юрий МИРОШНИКОВ:** В Германии журнал не публикуют převью до появления немедной версии игры, исключения составляют только игры, которые никогда не появятся на немецком рынке. В Америке уже два года нельзя разместить в прессе материал об игре, которая там не вышла. То, что в российской прессе не так раздражает. Пресса в стороне от рынка и своими действиями, по сути, поддерживает пиратов.

**ЕХЕ:** Может быть, участникам рынка действительно заключить сделку и писать превью только о локализованных играх (испыт несколько лет назад мы официально предлагали такое решение. Только что тогда делать с большими сетевыми ресурсами)?

**Алексей ГОРЕЛОВ:** Можно попытаться только в согласовании долины участвовать абсолютно все издания, а не только основные. Причем, если они договорятся 3-4 месяца прессе не о чем будет писать.

**ЕХЕ:** А почему бы не попробовать сократить этот срок? Почему локализованные продукты выпускаются с такой задержкой?

собрать мастер-версию через четыре месяца после получения перевода. Присылают а там все на словацком языке. Мы им «Там словацкий» а они «Надо же, как же вы их различаете!». И еще четыре месяца ожидания. Присылают новую версию, слова боту на русском, да только буква «Я» везде прописная. Мы в транс, собираем экстренное собрание на три спелзливых часа, что делать. Еще четыре месяца ждать или выпускать игру в таком виде. С небольшим издателем можно договориться о самостоятельной сборке дистрибутива, отдел локализации переводит, тестирует — и можно выпускать. В случае с транснациональными компаниями такой фокус не проходит, но именно их игры приносят деньги и именно отсутствие их проектов на русском языке вы пресса замечаете в первую очередь.

**Алексей ГОРЕЛОВ:** Раньше «Руссобит М» оттачивал локализацию до последнего, придираясь ко всяким мелочам, расположению переносов и нюансам перевода, мы старались выпустить конечный продукт со 100-процентным качеством. Это занимало время, мы понимали, что теряем деньги. Сегодня мы работаем на манер западных издателей, назначается дата релиза — и все. То, что готово к этой дате, выпускается, оглянуться правится латчами.

**Максим МИХАЛЕВ:** У нас абсолютно те же проблемы, что и у коллег. Впрочем, иногда удается договориться с издателем об участии в одновременном мировом или европейском релизе. Так было с King Kong — мы с Ubisoft специально оговорили это условие в том числе и финансовые вопросы. И Ubisoft выделил свою команду, которая работала над локализацией параллельно. К сожалению, пока это скорее исключение, чем правило.

## Раунд четвертый: народ против Ларри Флинта

**ЕХЕ:** Несколько сильно вы взаимодействуете на прессу? Как вы выстраиваете отношения на этой счет? Персональный вопрос и уважение «Алексей» вы держали своей приватной, которая уверенно держит часть прессы на ироничном уровне? Каковы критерии хорошей игры-сервиса? Положительные оценки в прессе? Количество заголовков о ваших продуктах? Возможность влияния на журналистов?

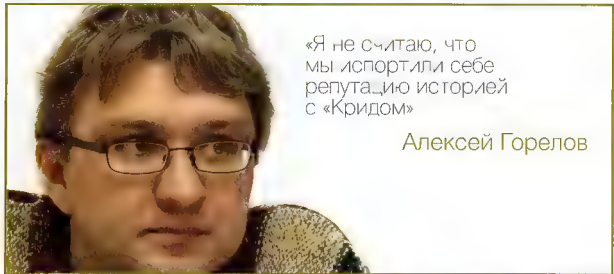
связь» мы устали, пресса она устала нас. Это на текущем этапе. Если пресса начнет справляться с функцией организации обратной связи, мы усложним эти критерии.

**Юрий МИРОШНИКОВ:** Оценки в прессе, несомненно, один из критериев. Это распространенная практика у большинства крупных западных издателей. В контракте есть пункт о том, что, если средний рейтинг на [www.gamesratings.com](http://www.gamesratings.com) (сайт ведет статистику по рейтингам

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Совсем не «пир-воздействию». Критерии таковы: организованность взаимодействия с прессой, выражающаяся в том, что мы дали вам все, что вы смогли воспринять для наиболее полного отражения нашего видения игры и «двухсторонняя

гам игр в ключевых печатных и интернет изданиях падает ниже определенного уровня, то разработчик лишается части выплат другими словами — штрафуются. Разумеется речь идет о крупных проектах когда каждые полмиллиона выражаются практически зубами. Но хочу отметить у хороших игр должны быть хорошие оценки, а какие они у плохих, совершенно неважно.

Пивардик должен отлично разбираться в игре. Пивардик должен быстро и четко связать разработчика и журналиста, чтобы дать им возможность обсудить важные вопросы или получить информацию из первых рук. Поэтому то, к чему вы пытаетесь свести вопрос — мы более дее за рекламу, а вы нам хорошие оценки, этого нет, это не работает.



«Я не считаю, что мы испортили себе репутацию историей с «Кридом»

Алексей Горелов

**Алексей ГОРЕЛОВ:** Средняя оценка в прессе не только показатель работы PR-службы. Это и показатель работы отдела закупок. Если за полгода средняя оценка по играм снижается, значит закупаются дешевые лицензии, значит, ребята дела плохо и надо думать, искать. Другое дело, что не все игры «откровенно на троечку» можно сильно поднять в прессе. В таких случаях продвигать игру нужно другими методами: скажем, большим количеством публикаций. В том числе негативного характера.

**Ирина СЕМЕНОВА:** PR-служба занимается своим делом, предоставляет материал, следит за тем, чтобы журналисты получали материал вовремя, грамотно и правильно его оценили. В профессиональной PR-службе учитываются все нюансы. Например, мы знаем, что в таком-то журнале такой-то автор негативно относится к нашей игре или к нашему издательству, мы знаем, что будет очень плохая оценка, и оценка эта будет хуже той, что поставил бы другой автор, попадай игра к нему.

Удивительно, что многие журналы не принимают наши приглашения и не присылают своих журналистов общаться с разработчиками. «Нет, я самостоятельно буду писать об этой игре, я точно знаю, что на меня не повлияют». Да во время таких встреч мы пивардики, хотим находиться рядом. Программист не всегда может толково сформулировать то, что хочет сказать (реплика Алексея Горелова). «Тем более, если он только что продал свою квартиру». .EHE: у него под рукой должен быть друг и товарищ — пивардик.

**.EHE:** Сеть службами страшно пахнет. Все знают о скандалах из журналов, материалах, акселерационных материалах. Как вы относитесь к тому, что издатели буквально изгоняют из журналов отрицательные рецензии (из «PC-игр» например)?

**Алексей ГОРЕЛОВ:** А что вас в этом удивляет?

**Юрий МИРОШНИКОВ:** Этот вопрос связан с профессионализмом авторов. Когда вы не показываете текст, а авторы несоответственные, — это вызывает негатив. Если же журналист настолько профессионален, что его мнение невозможно не разделить, то все прекрасно. Но чаще всего бывает нечто среднее.

**Максим МИХАЛЕВ:** Могу сказать, что мы тоже снимали материалы. Ваши методы работы мы знаем, но у «PC-игр» другие подходы. Если материал получается совсем никакой, объективно плохой, мы договариваемся о том, чтобы его не публиковать. Да, были такие обзоры, совершенно пустые и негативные в таких случаях мы с редакцией договаривались: давайте просто не будем писать об этой игре, нам это не так важно. Лучше никакого обзора, чем такой.

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** И у нас был подобный случай со «Страной игр». Мы выпустили проходную игрушку, «Красную акулу». Простенькая аркада, ни на что особенное не претендующая. Нам важно было чтобы ее оценили как аркаду. Есть же трехмерные аркады, где вертолетик летает и палит во все, что движется. Но журналист увидел в игре большее и решил поставить ей низкую оценку, предложил снять материал из номера, если она нас не устраивает (бай — .EHE). В это-

**.EHE:** И что вы делаете — назначаете киллера? **Ирина СЕМЕНОВА:** Нет, зачем. Это личное дело каждого профессионального пивардика. Например, правильно поговорить с редактором. Мы никогда не говорим «этой игре нужна такая-то оценка», нет, такого не бывает. Это сказки. Может быть, так было раньше, но не сейчас. На нас задача — выяснить, что журналистам не нравится в игре, помочь им связаться с разработчиками, устранить недопонимание. Иногда удается договориться о том, чтобы нам дали посмотреть материалы о ключевых проектах, в которые было вложено много средств и сил и для которых очень важно иметь высокую оценку, — чтобы мы проверили фактуру, чтобы исключить явные ошибки, ведь журналист может что-то не так понять. Если мы видим, что все «минусы» в рецензии показаны, а о «плюсах» ни слова, готовим список «плюсов», присылаем его автору и спрашиваем, почему он об этом не сказал.

ре редактор посоветовал автору изменить критерии оценки, тот по-высил рейтинг на 2 балла (из 10, нас это устроило, текст пошел в мир). Такой случай был — редакции сами предлагают снимать мате-риалы, вау вау... (EXE)

**EXE.** А что за история с ре-цензиями в последних «Корса-вах»? В нашем любимом РС-Game когда в двух номерах подряд были два рецензии с разными оценками? Впрочем, мы знаем «эту историю» — сказка — любите ли вы ком-ментаторов.

## Раунд пятый:

Добро пожаловать,

или Посторонним вход воспрещен

**EXE.** Вы, читатели отече-ственных журналов? Работа с на-ми проходит по обычной схе-матке или есть нюансы? Это мы к тому, что ни один отече-ственный издатель, будучи в здравом уме и трезвой памя-ти, никогда не собственной инициативе (если только это не кампания, пропавшая в за-бытых парусах) не при-сылает в журнал пресс-дого-вор, без версий релиза (не через ме-сяц после выхода игры, а за две недели до него). Если та-кого и случается, то только после миноритария и/или до-вольно уникальных прессы со стороны пресс.

я работал «на Россию» читал меньше, сейчас больше обращаю внима-ние на то, кто пишет и как. Стало быть различию каждое из изданий

**Юрий МИРОШНИКОВ:** Вторая рецен-зия — совершенно дикарная.

**Ирина СЕМЕНОВА:** По моему от-личный ход был Или вы предполагаете, они сами придумали опубликовать две рецензии подряд?

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Мы стремимся присылать передавать и первое, и вто-рое, и третье — и по собственной инициативе. Это может быть не заметно у нас пока мало проектов, но мы и впредь будем поступать только так. А журналы мы различаем. К примеру от-четливо понимаем разницу между ауди-ториями «Игромании» и Game EXE.

**Олег ЯВОРСКИЙ:** Раньше, когда я не работал «на Россию» читал меньше, сейчас больше обращаю внима-ние на то, кто пишет и как. Стало быть различию каждое из изданий

найти тот подход, который будет отвечать стратегии и ожиданиям кон-кретной редакции от сотрудничества. И в этом нет ничего сложного, поскольку работаем мы с живыми людьми. Словом, все сводится к вза-имоотношениям и поддержке контактов.

**EXE.** Не кажется ли вам, что весь негатив (использование, переименование, недогворки, переиме-нование спонсоров, обман и пр.), что по-является в прессе на стадии, когда игры еще нет (настоящие оксиморон), негатив по поводу того, чего никто не видел, целена-правно со стороны издателей, не подписавших журналистов ни к игре, ни к ее разработчикам?

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Мы не можем быть уверены в том, что работа мы напрямую с разработчиком к негативу не добавятся еще и досадные утки. Не можем быть уверены в том, что не достаточно точные мнения разработчи-ков не будут истолкованы во вред проекту. Мы не готовы делегиро-вать прессе права формировать и представлять наше мнение. Давай-те работать во взаимодействии: давайте публиковать не только мою логику и диалоги и все будет хорошо.

**Олег ЯВОРСКИЙ:** Касательно того, что издатели не дают копии до рели-за. Это исключительно из за обостренной ситуации с пиратством. Боясь утекчи (часто даже не по вине журналиста) слишком высока. Такое случается, кстати, и на Западе. Это может помешать журналисту положить в карман пару тройку «косых» за какого-нибудь «Сталкера» — случайно» попавшего в руки к пиратам? Следовательно, речь идет о доверии к журналисту и его ответственности. Возможно стоит подги-сывать некие бумаги. Проблема сложная. В качестве решения обду-мывалось многое в том числе приглашение журналиста на неделю к себе для обстоятельного знакомства с игрой. Понятно, что это не самый удобный вариант, но пока самый действенный. Не скажу, что он мне ой как нравится, поэтому продолжим искать.

«Мы отчетливо понимаем разницу между аудиториями «Игромании» и Game EXE».

Дмитрий Деменчук



«отребивает» свою аудиторию, кто-то ориентирован на полсу, кто-то держится кардиорной линии. В условиях конкуренции по-другому не-льзя. EXE люблю за уникальный беллетристический слог, подобным образом об играх не пишет никто в мире. И это здорово. Вообще мне одинаково комфортно работать как с СНГ прессой, так и с западной, хотя признаюсь, территориальная и языковая близость располагает. Несмотря на общую сложность принципов работы, журналы в каждой стране имеют отличительные нюансы, к тому же у каждого из изданий собственная редакционная политика. Поэтому задача пиарщика — не только изучить особенности национальной журналистики в целом, но и

**Юрий МИРОШНИКОВ:** Основная проблема — в незащищенности игры. По большому счету контракты мы не имеем права распространять не-защищенные версии — защита ставится только в последний месяц, пе-ред выпуском. А продюсеры нехотят демонстрировать игры, потому что хотят их еще немного доделать, исправить, улучшить. Ситуация, когда мы узнаем о том, что версия запустилась или не запустилась уже из жур-нала неприятна. Или что в ней оказывается, не действуют скрипты и кроме главного меню ничего не работает. И это мы тоже можем узнать из уже опубликованного материала. Гораздо спокойнее стоять рядом и следить за этим. Конечно, мы готовы давать игры, но нам страшно.

## Рауна шестой: Денежный вопрос

**ЕЖЕ:** Оказывает ли игровая печать прессе влияние на продажи? Если влияние исчисливо, то в чем здесь дело? Только ли в том, что все качественные западные издания поступают в продажу с огромной задержкой, а значит, не интересны хардкорным игрокам (как раз читателями журналов), потому что они уже давно отыграли в пиратские релизы? Или это значит, что компьютерные игры слишком дешевы, слишком доступны, чтобы кто-то боролся за внимание на их рекламу? Или причина в том, что роль каталогизаторов не возмещает качественных игр, в которых покупаются все, что выходит по-русски? А может проблема в том, что рекламируются не те продукты? Например, как вы считаете, нужна ли реклама «Сталкеру»? А «Стальному монстру»?

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Коротко

Первое. Да, печатная пресса оказывает влияние на оптовые продажи самым фактом наличия или отсутствия публикаций и рекламы. Причем чем больше всего этого, тем проще будет обстоять дело с оптовыми продажами на продажу конечным пользователям — по ощущениям и рекламе и публикации оказывают менее существенное влияние. И опять, значение скорее имеет объем количество упоминаний, не качество. Этот факт, например, позволяет PR-службам оставаться не очень содержательными — количество контактов с сообщением оказывается важнее содержания сообщения.

Второе. Возможно, дело здесь в том, что публика не доверяет журналам в той же мере, в которой им, по нашим же словам, не доверяют издатели.

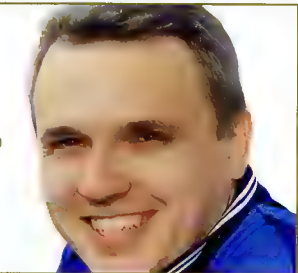
Объемные игры вполне уместались на двух CD. Ныне игрок трижды подумает, прежде чем потратить 8-12 долларов на четыре диска с игрой сомнительного качества. По сегодняшним данным почти половина покупателей игр GSC Game World осваивают 5-10 игр за полгода, то есть, грубо говоря, 1-2 игры в месяц. И это подавляющее большинство. Как показывают опросы, все большее влияние на покупку игры оказывает доверие к компании и ее продуктам. А это все тот же пиар. Реклама в прессе мы рассматриваем исключительно с позиции информирования игрока о том, что игра уже вышла.

**ЕЖЕ:** Знатоки бы скажут, что наши индустриальщики почти не дают рекламу в специализированной прессе, считая, что она ни на что не влияет? Если 80% покупателей игр не читают прессу, зачем давать рекламу? Какие есть версии?

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Действительно, мнение о том, что реклама в игровых журналах — дело не слишком полезное, популярно среди издателей. Возможно, мы просто не имеем пока действительно надежной альтернативы. Хотя, скажем, детские проекты все больше рекламируются в изданиях для детей и родителей, и это правильно. И все же вопрос недостаточно изучен. Есть несколько версий: например, реклама в прессе нужна в первую очередь для оптовок. У них существуют свои косвенные оценки потенциальных ожиданий издателя от продуктов. Если игра хорошая, то издатель дает по-

«При чем здесь издатели?  
Или вы все же хотите  
нравиться не читателям,  
а издателям?»

Сергей Грушко



Третье. Компьютерные игры действительно слишком дешевы: покупатели вполне позволяют себе роскошь делать выбор прямо на точке продаж — куплю себе чего-нибудь новенького. В результате возрастает значение обложки и роз-материалов, именно этот эффект используется для продажи игр невысокого качества.

Четвертое. На рынке много качественных игр и лицензионных и пиратских, и все они продаются по одной — низкой — цене.

Пятое. «Сталкеру» реклама потребуется. Хотя бы для того, чтобы напомнить тем, кто «в танке»: «Зя, я уже продаюсь!»

**Олег ЯВОРСКИЙ:** По нашей статистике, процент людей, купивших «Алекса-ндра» из-за рекламы в прессе, составляет 6,1% по «Казакам-2» — 3,91%, в то время как читавших журнальные статьи — 22,65% и 18,49% соответственно. Нельзя сказать, что наши игроки сегодня гребут все без разбора: нежизная на статьи и рекламу в прессе. Возможно, такая ситуация была еще 3-5 лет назад, когда цены лицензионных (и пиратских) игрушек были копеечные, а самые

люсы рекламы, если так себе, треть пользы. Что же касается самих игроков, на них наибольшее влияние при выборе игры оказывало мнение друзей, на втором месте — реклама в местах продаж, и лишь на третьем — реклама и публикации в прессе. Вопрос в том, откуда берутся те самые друзья-советчики? Есть гипотеза, что они читают прессу.

**Алексей ГОРЕЛОВ:** Кроме того, реклама — это своеобразная форма благодарности редакции за внимание к играм этого издательства. Реклама нужна, чтобы примелькаться как способ расколотить мозги креативного отдела, чтобы не скумчал. Как способ отчитаться перед западным партнером, что эти позиции мы отработали.

**Ирина СЕМЕНОВА:** или это просто привычка.

**Юрий МИРОШНИКОВ:** Как в свое время написали на DTF: «чтобы перед пиданами не было стыдно». Я имею в виду своих разработчиков. А если серьезно, то если реклама достаточно долго стоит во всех изданиях и «накрывает» большую аудиторию, как и в случае с

йогуртами, которые все время показывают по телевизору. Глаз начинает самостоятельно реагировать на знакомую картинку. Как долго должна идти реклама, чтобы создать такой эффект, никто наверняка не знает. Это очень сложно каждый раз проверять, потому что опросы стоят дороже, чем сама реклама.

**Илья МАМОНТОВ:** Реклама, как правило, появляется в момент релиза. Для обычного игрока появление рекламы может стать сигналом пора идти за игрой. Кроме того, иногда реклама становится именно тем механизмом, который запускает желание купить игру. Лично мне захотелось купить Insurrection после рекламы: «Игра не для казуалов». Впрочем, я ее так и не купил.

**ЕХЕ:** Об одном любопытном тезисе, высказанном Сергеем Грышко (см. его материал на ОРУ): рекламу надо давать, чтобы «показать журналистам финансовую подпитку». Тезис любопытный, потому что журналисты (хотя нет ни одного игрового журнала, который живет только от рекламы, Газетные деньги приносит продажам. Если, конечно, тираж не свалился за специализацию, черту), просто от него веет неким, простите, снобистским меценатством, благотворительностью. Товарищи, забудьте, что без рекламы даже соль не продается. Считаете ли вы, что пресса, в которую вы даете рекламу, чем-то вам обязана?

Денежестве нас обвинить тяжело. Мы четко понимаем, что если количество журналов сократится, возрастет стоимость рекламы в оставшихся изданиях и у журналов появятся требования к обязательному размещению рекламы для получения обзора (не важно, хорошего и плохого). Отсутствие конкуренции — это плохо. А вот соль как раз продается без рекламы. И наш опыт (нельзя выдергивать из контекста фразу) показал, что игры без рекламы тоже продаются. Если хочешь поспорить — цифры в руки, и я готов вас выслушивать, а рассуждение на основе внутреннего ощущения — это непрофессионально. По крайней мере для собственно продаж ее действительно нужно очень немногo.

**ЕХЕ:** Согласен, я бы с тем, что любви текст в журнале — уже размах? Это мы к тому, что в нашей стране все очень странно и даже негативная пресса может способствовать продажам. Значит ли вы случаи, когда пресса «убивала» достойный, как вам кажется, продукт? Кстати, если пресса (по невыясненным пока причинам) не реагирует на конкретные покупатели, то быть может, она взаимодействует не правильно? Бывает ли такое, чтобы оптовик отказывался брать у вас игры, потому что принцип о них плохой?

но зато по нему есть хорошие отзывы (может раскрутиться). Эти отзывы продавец сможет озвучивать, перефразируя, чтобы склонить к покупке. И только уже совсем «на сдачу» он возьмет еще что-нибудь, о чем ему рассказывали менеджеры по продажам — попробоват. Возьмет, если это не ругают.

То есть так не бывает, чтобы оптовик планировал купить игру X в силу ее раскрученности, потом прочел в журнале о ее недостатках и отказался ее брать. Но бывает так, оптовик узнал про игру X из статьи и взял бы ее да только игру там сильно ругали, он и не стал рисковать, пробовать. Поэтому PR-службы предпочитают остаться без публикации, вовсе вместо плохой публикации. Для таких вот «рискованных» проектов.

При этом мы точно знаем, что отсутствие прессы может ухудшить или даже «убить» потенциально неплохие или потенциально хорошие продажи. Мы согласны, что рекламную функцию по сути

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Нет. Мы считаем, что пресса с нами или без нас сама зарабатывает свой рейтинг и доверие к себе, благодаря чему имеет свою аудиторию. Если нас интересует данная аудитория, мы даем рекламу, мы платим деньги за то, чтобы наше сообщение дошло до нее, и если оно доходит, мы в расчете. Мы платили только за это.

**Сергей ГРУШКО:** В чем в нем а в ме-

ценчестве нас обвинить тяжело. Мы четко понимаем, что если количество журналов сократится, возрастет стоимость рекламы в оставшихся изданиях и у журналов появятся требования к обязательному размещению рекламы для получения обзора (не важно, хорошего и плохого). Отсутствие конкуренции — это плохо. А вот соль как раз продается без рекламы. И наш опыт (нельзя выдергивать из контекста фразу) показал, что игры без рекламы тоже продаются. Если хочешь поспорить — цифры в руки, и я готов вас выслушивать, а рассуждение на основе внутреннего ощущения — это непрофессионально. По крайней мере для собственно продаж ее действительно нужно очень немногo.

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Тут надо поточнее про оптовика. Вот он приходит за товаром, у него есть определенная сумма. Сначала он возьмет то, что активно раскручивается, то, про что все знают и чего ждут, и у него возможно, это уже спрашивают на точках, — вот он и покупает. Потом он возьмет то, что, может быть, не очень раскручено,

но зато по нему есть хорошие отзывы (может раскрутиться). Эти отзывы продавец сможет озвучивать, перефразируя, чтобы склонить к покупке. И только уже совсем «на сдачу» он возьмет еще что-нибудь, о чем ему рассказывали менеджеры по продажам — попробоват. Возьмет, если это не ругают.

То есть так не бывает, чтобы оптовик планировал купить игру X в силу ее раскрученности, потом прочел в журнале о ее недостатках и отказался ее брать. Но бывает так, оптовик узнал про игру X из статьи и взял бы ее да только игру там сильно ругали, он и не стал рисковать, пробовать. Поэтому PR-службы предпочитают остаться без публикации, вовсе вместо плохой публикации. Для таких вот «рискованных» проектов.

При этом мы точно знаем, что отсутствие прессы может ухудшить или даже «убить» потенциально неплохие или потенциально хорошие продажи. Мы согласны, что рекламную функцию по сути



вполне любая сбалансированная публикация. Более того мы предпочли бы заплатить за хороший (не в смысле хвалебный, а в смысле подробный, полный «живой» материал, а не за поспешную рекламу

**ЕХЕ:** Последнее замечание интересно. Своим честностью и здравыми рассуждениями. Но это не к нам, не в журнал. Дмитрий с этой идеей скажем надо идти в PR агентство, где такой текст напишут, а потом разместят у нас. Но мы (Game EXE) опубликуем его только в одном случае: если где-то будет ясно написано «на правах рекламы». Только так.

ведущиеся в закупках спросом. Если проект ожидаем, если о нем много пишут и пишут очень хорошо — то для оптовика это сигнал к закупке большой партии. Но предугадать какими окажутся продажи в конечном итоге не может никто. Дело в том, что по своей сути дореволюционные статьи позитивны — ведь каждый журнал хочет написать об интересном, свежем проекте. Если проект не очень интересен, картинка не радует глаз — о нем либо не пишут, либо пишут очень мало, чтобы не изводить зря полосы и не отпугивать читате-

**Олег ЯВОРСКИЙ:** Текст в журнале — это часть пиар-работы издателя, он помогает донести информацию о его продуктах до игроков. Плохой текст вряд ли можно назвать рекламой, ведь он как раз отбивает желание купить игру. Это чувствуют и продавцы, руководствующиеся в закупках спросом. Если проект ожидаем, если о нем много пишут и пишут очень хорошо — то для оптовика это сигнал к закупке большой партии. Но предугадать какими окажутся продажи в конечном итоге не может никто. Дело в том, что по своей сути дореволюционные статьи позитивны — ведь каждый журнал хочет написать об интересном, свежем проекте. Если проект не очень интересен, картинка не радует глаз — о нем либо не пишут, либо пишут очень мало, чтобы не изводить зря полосы и не отпугивать читате-

**ЕХЕ:** Факт. Мы живы только потому, что есть вы.

**Юрий МИРОШНИКОВ:** На деле без нас здесь собравшихся бы заме-

тельно существовали бы и дальше. Я не имею виду нас конкретно. Писали бы про американские игры и прекрасно себя чувствовали. От мирового объема игр мы производим очень малую часть. Можно не звать нас с вами как угодно, но наши интересы расположены в разных плоскостях: завоевываем мы по-разному. Одно только объединяет люди, наши клиенты. Во всех сферах бизнеса клиент абсолют-но один и тот же — люди. До сих пор собаки сами ничего покупать не научились, и даже товарищи для собак покупают люди. В этом смысле мы коллеги. Разумеется. Приятнее быть коллегами, чем врагами.

**Дмитрий ДЕМЕНЧУК:** Я не усматриваю противоречия в целях, которые мы преследуем, если учитывать даже исключительно прагматический аспект нашей работы. Никакая из наших издательских задач не содержит чего-то противоречащего целям журналистов, и обратное тоже верно. А значит, мы не можем быть врагами с точки зрения интересов наших бизнесов. Другое дело, что кроме деловых интересов есть еще личные амбиции, но эти амбиции могут приводить к тому, что врагами становятся люди, персоны. Лично у меня или у издательства, которое я представляю, личных врагов среди журналистов нет.

«Люблю ваш журнал за уникальный беллетристический слог, подобным образом об играх не пишет никто в мире».

Олег Яворский



лей на обложки журналов об автомобилях «Запорожцев» не выносят, а ставят спорткары. Разгромные же статьи могут появиться только после релиза. Игроки, первыми купившие «эту гадость», советуют всем и воюду не трогать на нее свои кровные — то есть включается сарафанное радио. Все вместе это дает такой эффект: что, не успев как следует насладиться двумя днями «жвалящих» продаж, оптовик получает резкий спад — через неделю другую — полное затишье. Только тогда он понимает, что натворил, купив вагон и маленькую тележку этой «чудо-игры».

#### Разуд седьмой, заключительный:

О пользе частных решений

**ЕХЕ:** Нашему «круглому столу» пора придавать прямоугольную форму. Спасибо вам, игроки, что пришли и выдержали эту «трагическую пытку», чтобы подбодрить, простор вопреки. Издатель и пресса мы с вами — противники или коллеги?

**Алексей ГОРЕЛОВ:** Коллеги в любом случае, потому что работаем в одной индустрии.

**Ирина СЕМЕНОВА:** Понятно, что в каких-то точках наши позиции могут довольно серьезно расходиться. Но так как есть ряд моментов, по которым и нам, и вам выгоднее, чтобы мы сотрудничали, мы долж-ны идти друг другу на уступки, если не хотим становиться врагами.

**Юрий МИРОШНИКОВ:** С тем, что PR-службе долж-ны работать хорошо и профессионально, никто спорить не будет. Все проколы бы вают в основном из-за недостатка времени и количества кадров. Россия — это уникальное заповедное место, где издатель издает по 100 игр в год, выступая и как дистрибьютор, и как продюсер. Таких пло-довитых издателей даже в развитой Америке мало, и у них в PR-служ-бе работают сотни человек по разным регионам, по разным платфор-мам, разным жанрам и т.д. Никто из нас пока не в состоянии держать в штате такое количество высокооплачиваемых профессионалов, и пока так будет у нас все равно будут проблемы. И я боюсь, что систе-многого решения в ближайшем году не найдется.

Стенографировали ИГОРЬ ИСУПОВ и ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Фотографировала НАТАЛЬЯ ТАБЛА



Павел Гродек  
(Primal Software,  
продюсер)

# Близнецы-братья

У меня правильное прошлое. Если ввести мою (не самую распространенную) фамилию в любой поисковик, вылезет немало упоминаний о моих тесных связях с прессой. Я много лет вел раздел «Обзоры» в еженедельнике PC Week/Russian Edition, о чем до сих пор вспоминаю с теплотой (личное спасибо за все Эдуарду Михайловичу Проидакову). А сейчас гейм-девелопер, и со СМИ общаюсь «в обратную сторону» — рассказываю им о наших сверхдостижениях на ниве разработок. Именно поэтому рассуждать о взаимоотношениях индустрии и прессе мне, наверное, много проще, чем другим девелоперам.

## Теория

Можно я сразу за упокой? Совсем-совсем за упокой? Лично для меня нет ни малейших сомнений, что в эпоху Рекламы и Пиара ВСЕ печатные, визуальные, звуковые средства (особенно массовой, но не только) информации превращаются в вальсе стремительно засыкающие (но никогда не окончательно, разумеется) придатки, в которых совершенно не важны ни темы, ни качество вообще ничто не важно. Они служат доставке Их Величеств Рекламы и Пиара к счастливому потребителю.

У счастливых нет выбора: а главное, нет желания этот выбор иметь. Газеты, журналы, сайты, телевизор, радио — это только и исключительно разные способы донести до потребителя инструкции о покупке товаров. Разумеется, это ни в коей мере не мешает участникам процесса с

обоих сторон быть хорошими людьми, честными, умными, интересными, но это никоим образом не делает их усилия хоть сколько-нибудь осмысленными. Познавший это — познал даэн бытия, после чего может работать спокойно над созданием собственного кусочка нирваны, не пытаясь изменить мир, который изменению не подлежит. Точка.

Уфф. Понимаю, словно Даэн трудно принять не интеллектом, а сердцем — оно отказывается верить в математику, оно хочет надеяться, что мир устроен иначе. Поэтому рискую потратить три минуты вашего времени на теорию. Итак, мир находится в состоянии равновесия. Все существующее в нем (а он — весьма и весьма немаленький), в среднем уравновешивают друг друга и их сумма почти нулевая. Следовательно, скорость любых серьезных

изменений очень мала, а крупные изменения вообще невозможны. У них пропеллетов не хватает сил перекачать навесной шарик мира через потенциальный барьер, окружающий наше нынешнее «локально-оптимальное» положение.

В этом никто не виноват, в этом нет, собственно, даже проблемы — это просто факт, такой же, как закон всемирного тяготения. В его условиях можно и нужно существовать, стараясь найти свою точку оптимума в рамках глобальной ситуации. Можно этого и не делать, скажем, пытаться летать, размахивая руками, но высоко ли крыша, с которой вы прыгнете?

И в глобальной ситуации есть как суровая данность — независимость процесса производства и потребления от процессов развлечения. Пресса (в самом широком смысле, включая и сами игры, а не только

их обзоры-рецензии — ведь игры тоже стремительно превращаются из товара в средство доставки рекламы: когда-то влиявшая на происходящее сейчас подчинена жестким и неуступчивым законам не менее «МК»: очередной бред о вреде трансовых товаров — нацарапают десять других табличек, прочирывают пять телеспроводов и три радиолансона. Просто потому что есть социальный заказ, иногда выраженный в деньгах (есть подозрение, что начало слуха о вреде тех же трансов было оплачено теми кто не подпустил вовремя с разработками) но немного чаще нематериальный (сегодня уже нет нужды платить за такие статьи, они надобны уже не производителям продуктов но самим СМИ: ведь появление этой галиматии в газете журнале повышает Рейтинг). Процесс самоподдерживающийся и очень эффективный.

Счастливые потребители хотят видеть в прессе вполне определенные вещи. В газетах — страшные истории (и неважно, собственно о чем именно, значима сама подпитка страхом и осознание собственной удачи: ибо «мне повезло, я избежал»). В игровых журналах — рассказы об интересных играх (и опять не суть: будут ли потом интересны эти игры читателю или нет: важен именно сигнал о готовности товара к потреблению). В конце концов блаженный читатель берет в руки игровой журнал не для того чтобы узнать о ситуации в индустрии: подлая, просто хочет поиграть ему нужно, чтобы здесь и сейчас ему выкатили кучу историй о клевых играх. А к тому моменту когда он их купит и обнаружит что они хуже навеса: журнал уже будет забыт: тому же там будет куча новых передовиц, о других клевых играх.

Если счастливые люди не находят необходимого — они просто выбирают другую прессу: массовую, общепотребительную. А оставшаяся на обочине маргинальная специализированная вымирает от рекламного голода и падения тиражей. Это не результат чьей-то злой воли — это отражение глобальных законов природы. И именно поэтому пресса в целом была, есть и будет именно такой: какова она сейчас. Она в состоянии устойчивого равновесия и любые изменения уничтожаются автоматически.

## Я — журналист! И это звучит гордо

Индустрия растет, в тиражи падают, говорят? А ведь это нормально. Это не связано с качеством прессы, талантом редак-

ций — просто поле чуть-чуть расширилось: некоторые потребители нашли другой материальный объект, доставляющий им ту же самую эмоцию. Интернет, сайты, конечно же. Отчасти — кинолицензии (много ли игр нужно казуалам? — пара «кинолицензий» в год плюс Bejeweled на мобильнике ну а кинолицензии — их так можно купить, не заглядывая в журналы). Нет вся игропресса не вымрет как не вымерли (пока) книги театр кино — многие любят именно одутивать журнал в руках. Сейчас идет процесс поиска нового статического положения в котором у бумажной прессы останется только ее НАСТОЯЩАЯ аудитория: а те кто пользовался ею случайно: сиречь из-за отсутствия других вариантов: потихоньку отползут.

Есть ли у прессы цели? Ох уж эти цели. Они перпендикулярны происходящему. Они жесткая база: нужно делать свою работу так, чтобы не сдохнуть. То есть давать потребителю (счастливому, конечно) то о чем эта скотина мечтает и есть надстройка: очень важная морально, но не принципиальная для продаж: делать свою работу хорошо, честно, умно. Именно из-за не влияния ее на продажи и живут издания, которые надстройку проигнорировали. Живут ничуть не хуже, даже богаче: много богаче. В рамках надстройки (не покушаясь на базис) можно и нужно ставить себе эти самые цели, учить, развивать, анализировать и критиковать. С этим нет проблем: если хочешь если внутренний стержень заставляет. Пресса отлично относится к честным и умным людям: всячески их поддерживает — они яркие, зрелищные, их читают и радуются. Другой вопрос: что прессы ничуть не хуже относится и ко всем остальным.

Читатели игропрессы — очень интересные существа. У меня в качестве проверки реальности налицо два человека: родственник, взрослый человек: иногда поигрававший по старой памяти в стратегию дружную, и соседский парнишка: тип с широко открытыми глазами, мечтающий добыть самую свежую игрушку из рекламы. Интересно что они оба всерьез читают игровую прессу. Но какие же разные у них мотивы! Первый уже научился игнорировать рекламу, она проходит мимо сознания автоматически (спросишь потом «видел?» и получишь ответ: «не а, на это не смотрю») а в текстах для него важен хороший русский язык: внимание к деталям: опыт критика. Если бы мир состоял только из таких, он был бы заметно лучше: но это уже не так.

Чтобы не забывать об этом, у меня есть тот самый таймиджер: он еще маленький, не покрылся защитной корочкой, читать не любит, больше смотрит картинки, а реклама среди них занимает очень важное место. Ух, смотри, какая тачка клевая! (реклама сверхжирных *ada Racing Cup*). Ему тоже нужен журнал, но только для того, чтобы увидеть «клевые тачки» первым в классе, узнать, что они клевые, что их надо раздобыть и поиграть. Кстати, и к играм у него отношение совсем другое: та же *ux-RC* для него — свет в окошке «круче NFS», ведь там такая же машина, как у отца. Старания журналистов ему без надобности. Его конечно можно пожалеть и попытаться помочь вырасти, ведь он не знает (и никогда уже не узнает) английского, он будет вариться в этой крошечной касторольке рунета, где живутные массово игрируют в Бобруник, но надо помнить ему ничего не нужно: постарнее его напрягает. Дай ему чуть больше смысла и чуть меньше картинок — и он потерян, улетит к простите «музыкалкам».

Кстати, очень понравился заводчица, вопрос редакции: «Знаете ли вы, почему когда положительная рецензия заставляла кого-то купить игру? Умная отрицательная рецензия заставляла кого-то купить игру? Поверхностные бла-бла-и наши милашм заставляли кого-то купить игру? Да! Да! Я твердо знаю, что туловатое поверхностное бла-бла отлично действует на этого самого тина, написали «обещания танки с реактивным двигателем» — и он копил карманные деньги и

## Честность — лучшая политика

Все деньги, проходящие через прессу, идут от крупных компаний, а крупные компании — это вовсе не сумма составляющих их людей, это совсем другой класс явлений. Они живут по своим законам, действуют не в своих интересах, а по сложным внутренним причинам, в них совсем среднее дупальное понятие не имеет об остальных. Поэтому злой умысел с их стороны не только не проблема, а даже практически не вопрос. Да, у нас с этим пока чуть хуже, просто компании пока помельче, и у них еще изредка встречаются старые привычки с тех счастливых времен, когда в них работали два человека. Но чем дальше, тем их меньше.

В полную независимость прессы я торжественно верю! Нет, не так, я знаю, что она есть — наблюдал изнутри. Если отбросить редкие (действительно редкие!) случаи клинической неадекватности рекламодателей, обижено уносящих деньги в клюве после разгромной рецензии или еще более редкие случаи нашедших друг друга продажного журналиста и продажного рекламного, PR менеджера, то никакое давление на издание или (тем более) на журналиста в природе не наблюдается. А эти самые редкие случаи — они автоматически корректируются все той же глобальной ситуацией. Ушел рекламодатель — ему стало хуже — изданию стало хуже, а кому лучше? Да никому и как только смеется обиженный работник в компании-реklamодателе, да она большая

— иначе откуда у нее деньги? Поэтому роташи носят ртутяный характер, так тут же все вернется на круги своя.

Что характерно, очень права в этом смысле небезызвестная *Microsoft*: неоднократно заявляя, что бы о нас ни писали, это хорошая пресса. Лишь бы не молчали. Имидж великого злодея, от которого нет спасения, помогает продавать товар ничуть не хуже, чем любой другой. И имидж колымажных дешевых китайцев тоже (в конце концов, они же дешевле!) и их все покупают! Неужто мне больше всех надо?)

## Журналисты, спасибо вам!

Традиционное заблуждение в игровые журналисты идут неудавшиеся разработчики: не смог сам сделать хорошо, вот и учит других, как надо правильно работать. В этом, наверное, есть какая-то логика, так и впрямь многократно, но ведь игра и пресса — близнецы-братья, и то и другое сегодня превратилось в массовое. Реклама в журналах, реклама в играх. Тексты в играх, тексты в журналах. Графикта, набор графикта здесь, ну вы понимаете, набор требований к хорошему журналисту почти такой же, как к хорошему разработчику. И даже потребитель у них один и тот же. Поэтому выбор специальности идет скорее по личным склонностям, чем по критерию «смог — не смог».

И лично мне (может быть, собственное журналистское прошлое сказывается?) журналисты очень симпатичны, интересны, полезны. Просто потому, что у меня не

/ любить иных — тяжелый крест

Я не верю в сказки о независимой прессе. Независимой она не бывает. Нужна ли она такая? А что, есть варианты? Это данность жизни, и в противном случае было бы, наверное, даже неинтересно. С профессиональной точки зрения? Извините, но профессиональная точка зрения как раз заставляет относиться к прессе исключительно как к месту «засветиться».

С одной стороны, нашей прессе, нашей профессиональной, склонения по мотивам первого уровня игры, чтения прессы, рывков и фрустраций: нехватка объективности (наша «политическая журналистика»). В лучшем случае, в рецензиях мы не имеем ни критики, ни журналистики. В подавляющем большинстве случаев,

Пресса, конечно, друг. А критическое слово больше друг. Особенно тогда, когда доносит до читателей информацию с разбором, по-

ложительные и отрицательные стороны и относится ко всем в равной степени, уважительно (давайте не будем строить друг другу глазки и давать вид, что так оно и есть). У любого журнала есть любимчики и враги. Как и у дееполперов, есть журналы, друзья и есть журналы враги. Это тоже норма.

Оценки прессы, всего лишь мнение, одно из тысяч и на фрустрациях. Ну а позитивный профессиональный уровень подавляющей части

игропрессы, думаю, никак не так мало оценочного «близка» нам неинтересно. Конечно, есть несколько безуспешно утешаемых журналистов, чьи оценки могут заставить нас в том числе лезть в бутылку или, если игра вышла, создавать издание (латентно) по таким людям изданий, они танцы адеманта.

Умная критика в принципе не способна обидеть никого, человека. Другое дело, что у каждого есть

свое определение, что такое «умная критика».

Агрессивное, нелепое, пропагандистское — признак непрофессионализма. Кларк-спулки как таковой. И, да, это действительно умение, это разбирательство и его простота. Если разработчик видит способность своего проекта и считает это нормальным, он должен похвалить разработку, а не писать какой-то негатив. У него нет будущего, но бывает (и часто) и обратное, когда журнал забирает, записывает, тот или иной проект в «список» «не удачных» и т.п., и относится к нему предвзято, считая, что издатель его заблужден. Вспоминается призрачное «на судьи кто?».



**Виталий ШUTOV**  
(MIST land — South,  
руководитель)

хватает времени и сил рассмотреть весь тот поток игр что будет в мире! Даже мощнейший маркетинговый отдел который бы в поте лица осматривал все лучшее в подметки не годится специализированным изданиям. Хотя бы потому что именно журналы, потом будут оценивать вышедшую игру (а это все таки важно для продажи, да и зарплата им платится не мало, в отличие от зарплаты маркетологов).

Да конечно хотелось бы идеальной ситуацией журналист пришел посмотреть разное верю лично так уж пальцем в оба — ружьиные дыры — рассказал, почему они — действительно дыры — а потом опубликовал — благожелательно — превью — где про дыры — ни слова — а про достижения — хвалебная — ясная Простое обидно бы прислушиваясь — с его словам дыры — бросаемся исправлять — к релизу — точно уберем — а читатели, хоть и не все в голову — отложат — что дыры были — и отнесутся — потом с подозрением — ну — прессе для существования — необходима — публикация — необходимо — обязательно — ну чей-нибудь — пугать — кого-нибудь — обидеть — найти и обезвредить — Сердиться — на нас — за это? Смешно — все равно — что — обидеться — на Землю — за то — что она — вращается — Ведь ей — это — не просто — так — а — действительно — для — существования — надо — Не — найдешь — про — наши — проблемы — журнал — будет — скучным — Его — не — купят — Тираж — упадет — Реклама — просядет — Разочарован — и — срывает — такой — журнал —

Только наверное сразу надо сказать наша компания гораздо больше ориентирована на зарубежный рынок. Мы делаем игры с большими бюджетами, которые все

равно не окупается российскими продажами, мы стараемся конкурировать со всей индустрией сразу, а не с российскими компаниями, которых можно пересчитать по пальцам, поэтому российская пресса и российские продажи для нас — скорее индикатор, пробный шар, а не самоцель. Поэтому мы спокойно относимся к ним и обижаться если что то не так

Кстати, количество материалов об одной или той же игре традиционно ограничено: священным триумвиратом «иногда превью ревью» явно не от логики, а от традиции. Когда я как игрок ждал интересную игру, мне хотелось видеть тонкую, постоянную ручейку информации. Да, игры пока нет — ну и что? Пусть разработчики делятся своими планами, мне интересно помнить всплывающую над страницей где-то обобщаю глубине дали сквозь розовые очки. Текстов в каждом номере и ни разу не показывая игру? Да это же замечательно! Игры еще не читать, уж интересно! И тем более, если игра живёт, растёт, журналисты на нее смотрят регулярно, отчитываются. Само собой, не каждая игра заслуживает такого внимания, но, сами понимаете, есть и такие (по примеру наших).

## Если бы бабушка была дедушкой

чего мне лично хотелось бы от нашей прессы? Да собственно, того чего уже почти добилась пресса западная чтобы перед тем как что то спрашивать о провекте журналист хотя бы ввел его название в

Google или «Яндекс», чтобы до релиза стараться больше рассказывать о проблемах нам и их читателям, чтобы русского языка знали и умели, а скриншоты выбирали не только по цветовой гамме, но еще и по игровому интересу.

Пытайтесь больше о тех вещах, на которые не хватает сил и времени у разработчиков держите в курсе «политических решений» (нам важно знать где игра упрямилась к пороку, а где пока нет) новинок геймплея (и не за Уиллом Райтом следовать, его то мы и сами знаем а за GF играть в игры разучились отчитывайтесь какую геймплейную новинку стоит занесть в министрим), следите за тенденциями (неужели и правда, что DS уже задавил PSP?, короче говоря не ограничивайтесь описанием игр будьте чуть шире. Поинимая что идет против моих же выводов а также теми сплюснкой опасью потерей интереса хардкорных читателей но если в маленьких дозах вероятно к немедленной смерти не приведет а лично мне такая пресса будет симпатичнее

Воспитывайте нам коллег и друзей за-  
влекайте талантливых и умных ребят в ин-  
терпроем отбирайте их конкурсами догово-  
ривайтесь с нами Мы с удовольствием  
посмотрим на победителей и глядя  
примем на работу Людей всегда не хватат-  
ет а талантливых и умных особенно!

Да и просто — живите и радуйтесь жизни. Она слишком коротка, чтобы тратить ее на выяснение, кто виноват. Переходите сразу ко второму вопросу: что делать. А можно и к третьему: где взять денег. ■

/ ЛОБИТЬ ИНЫХ — ТЯЖЕЛЫЙ КРЕСТ

С пресловой должна общаться творческая личность, что это ее работа. Другое дело, что, по мнению специалистов, у нас в городе к интересам как правило подходу совсем мало. Многие проекты или «идеи дизайнеров» или «что-то еще из творческих фантазий». А именно — стандартные «идеи» — вы думаете, что я в такой раз на вопросы «как в чем пришел идея этой работы?» чаще отвечаю: «по-человечьи». У нас же «глубокие» вопросы чаще характерны для иностранных прессы. Бывает есть российские или российские и мировые журналы, которые

иногда снижался на 80%», делится Валерия. Позже мы ждем, пока проект полностью не «изгустится» — заранее составляя ответы на стандартные вопросы, которые касаются не меняются разнотипными журналистами в зависимости от проекта. Тут есть шанс одобрения интервьюированного. На ОДН на российские журналисты (интернет-ресурсы) не следуют за терминалами ссылок конкурентов, всякий раз открывая для себя проекты «не мутит». В отличие от тех, кто «буксует» в интернете, когда его «попадает» материал по интересам.

расой или тем, тут же подвизываются. У нас же приходится «облаивать» в ИСУ два журнала, где репутация хорошая, а потом получать вопросы. На 99% consisting из одних-единственных вопросов.

Интересую читателям: разве не все так, что касается нас? О малайзиях только тогда, когда что-то касается лично.

Безусловно, пресса не отбирала индустрию. Большинство из равных изданий индустрии подделка как некоей формально-рациональной системы без проблем, монотонности.

Меня раздражают слова «пусть лучше судится» или «а что вы хотели за много бедоуж?» Игр! Игры либо есть, либо нет. Она может нравиться или не нравиться. Но раздражать тому, что «наши спонсоры очередную гадость», — странно.

Пресса и продажи. Во-первых, газетчики, а также правые влияния продали много слов на рецензий, хотя бы в силу специфичности российского рынка. Здесь все настолько привыкло к тому, что обывание эфирные лозунги достигаются в первый месяц (до момента отгрузки), что

на то, что будет потом, большинство пловцов. Воле-первых, пресловутое надевание читателей на журналы. Многие покупают газеты либо просто на повзросле в журналы, либо чтобы посмотреть, а такой ли это трюк, какими мы представляем издание. При текущей ценной ситуации люди на особенно не надеются с тем, что купят. Две три игры в месяц, две в силе каждого. А вот специализированная пресса совсем интересна для разработчик и издатель. Она доступна на деловые в первом тайме

очень много больше 10 положительных решений. Но забывая, что большинство тех, кто играет на черном, не верит им, и поэтому зачастую люди упоминают на страницах газет-журналов по пугающей желтой газетке стоит дороже по жалостливой рекламе в самом лифтоном играю журналов. То же самое касается и о рекламе. Реклама в не игровых журналах ресурсов в разы эффективнее рекламы в профильных модных (документальных) фан- и из-навшего спорта. ■



Сергей Климов  
(snowball.ru,  
руководитель студии)



# Сезон линьки

Нужна ли вам независимая специализированная пресса? Представляет ли она для вас интерес как таковая? Речь не о том, чтобы лишний раз в ней засветиться, продвигая свою игру, а о том, интересна ли она вам с профессиональной точки зрения; полезна ли? способна ли изменить ваши представления? Успевают ли игровые журналы за тенденциями игропрома?

Вопросов к РАЗРАБОТЧИКАМ горячих и почти философских, было ровно на половину сценария TES V Oblivion. И это ужасно. Это значит, что доведись нам попасть на прием к Bethesda, великой игре, которой уливается сейчас миллионы ки-сумасшедших в марте точно не было бы (вернее — нас выставили бы за дверь). Ограничились полудтора десятками — чем порадовали **Сергея Климова**, руководителя московской студии snowball.ru, более всего ценящего время, давно и успешно живущего и работающего по американски (правильно ли это — мы сейчас вместе с вами выясним) тонко разбирающегося в западных профильных СМИ. Во всяком случае, что такое «плохая игропресса и чем она вредит», Сергей знает точно. Доверимся ему?

## Никаких переговоров с дранджинами!

CTW, а теперь MCV\* лично мне не интересен. Это такая же проблемная зона, что и большинство обычных игровых журналов — только с другой стороны. Журналы пишут об играх без какой-либо связи с реальными, а «пресса для своих» — о продажах без какой-либо связи с процессом разработки или оценки непосредственно игроками. Глупо смотреть в MCV комментарии о том, что «в игре обещана функция новой платформы, которая вызовет приток ранних энтузиастов». Человек не играл, не разбирается, но вынул несколько модных словечек, не менее глупо смотреть и те материалы в игровых журналах, в которых в вичу игре ставятся характеристики, органично вытекающие из

успехи разработки — это критика слона за то, что он не летает. Ну не летает. А если сезон линьки, то и облезлый весь. Учите матчасть, товарищи, описывайте то, что перед вами, а не у вас в воображении.

На мой взгляд, формат прессы собеседника пока удался только одному изданию — Screen International. Это еженедельник европейской киноиндустрии. Треть — новости (настоящие новости, то есть просто цифры, факты, анонсы, картины), треть — аналитика, что происходит в конкретной области, конкретной территории, треть — обзоры фильмов, при этом по полному циклу, то есть «такую-то команду поставившая себе такую-то задачу выпустила такую-то ленту». Чрезвычайно полезно, так как появляется связь процесса производства и результата. Вся критика — конкретна. Обозревателям плевать не на их мнение, а на способность анализировать проект, взрослая работа для взрослых, например, могут нависать, что «фильм скучный, затянута калыка, диалоги приторные, работа оператора — превосходная, скорее всего, будет успешен коммерчески, так как известные актеры и каст с минимальной конкуренцией». Что характерно, личности журналиста за статьей не видно. Виден фильм, видны факты, бюджет, предыдущие работы режиссера, переносы и организационные факторы, виде и результат: текст, игра, декорации, драматургия, виден прогноз. Выводы каждый способен сделать сам, у разных читателей они будут разные. Хотя надо сказать, проколос полно и у Screen'a, что показывает насколько сложно делать хороший журнал.

**ЕЖЕ** В чем вы видите задачу специализированной прессы? Что есть «идеальная пресса» в вашем понимании? Другой источник собеседника?

Идеальная игровая пресса — это образовательный инструмент и рупор для молодых дарований. Для игроков со стажем для профессионалов, для новичков. Пресса не должна ориентироваться на спрос: пресса должна его создавать, опережать, не писать про бестселлеры, потому что они бестселлеры, а писать про те алмазы, которые уже потом, в силу своего извлечения на свет божий, станут бестселлерами. Пресса — это же магнит: все молодые разработчики хотят быть известными, они на ваш свет слетаются — отбирайте лучших, не работайте только с жирными и откормленными. Возьмите острую тему. Не бойтесь резких движений. Сейчас у меня складывается впечатление, что многие журналы работают по закону обеспечения спроса, а это, к сожалению, приводит к синдрому телевидения, когда систему выравнивают по ориентиру на тулупящего.

**ЕЖЕ** Ценны ли для вас оценки (интервью, критика) прессы, дающей оценку играм, играм или самим коллегам? Помогают ли они в работе?

В российской онлайн-овой и печатной игровой прессе есть 5-7 авторов, которых я читаю всегда: они по складу ума аналитики. При этом умные и опытные, интересно и познавательно читать не только рецензии, а вообще любые их материалы. Остальное пролистываю. Меня не интересует мнение о графике человека, который уже доигрался до стадии пресыщенности (это критик гурман, которому не лезет в горло добротная пицца, потому что «недоглатило громко прозвучавший диалог интроедентов») — но еще не имеет достаточных познаний о разработке игр, чтобы понимать связь между процессом и результатом (это критик-болван, который сравнивает шоколадный салат тамаганского ресторана с салатом ресторана московского — в Москву по почте можно без заморозки привезти невозможное, однако критик пишет, что «звонил он манго и получил...»).

Что касается оценок, то это от лукавого. Общие оценки давно пора отменить, а оценки оставить только узким по областям. Во-первых, искусство, даже смешанное с ремеслом, оценивать объективно нельзя. Мне нравятся шахматные стратегии, и я буду играть в Spellcross даже в 2006 году, а вам, например, не очень, и вы будете играть только в те, в которых еще и сюжет с интригой. И какую мне оценку ставить? Ха. Во-вторых, именно

на оценки приходится точка максимального приполюжения коммерческих усилий издателей: они по старому привычке продолжают педалировать по-высоким рейтингам, но это не работает, потому что лучше помогите им направить энергию в более конструктивное русло. «Но ведь она не совсем плохая, а?» — В первом патче мы это исправим, — команда молодая, дайте ей шанс. Как ни крути, но даже если случай сам по себе простой, оценки пережевываются. Это как с кинокассет: фильм дерьмо, а журналист все равно отлучил новость про миллионные сборы, потому что это ТАК звучит, что нельзя не написать. И в-третьих, на оценки сильно влияет личностная творца. Простой интерфейс в исполнении мэтра — минимализм. Простой интерфейс в исполнении новичка — недоделка. Сид Мейер по определению получит другой подход, чем какие-нибудь сибиряки: стальной чайник, посредственного вида из Китая — это шаблон, а надписью «design by Porsche» (и тоже из Китая) — произведение.

**ЕЖЕ** Есть ли различия в том, как вы работаете с западной прессой и с отечественными СМИ? Пример делегации из «важностей» немецкого журнала «компьютер» (одна из ведущих немецких газет) в поддержку «важностей» в поддержку «важностей»?

**Не сиквел**  
Я рассказываю не про западную прессу, а про прессу вообще. У каждой студии есть свои собственные принципы работы с прессой и аудиторией и должность «пир-менеджера» отсутствует как таковая. Есть отдел пропаганды. Пропганда — это такой большой экран.

Разработчик к нам приходит у него на руках зверюшка. Мы эту зверюшку превращаем на простом размером в километры, в сотни километров. Интересно — люди увидят, придут посмотреть. Непонятно, никто не придет. Мы смотрим на зверя и говорим: «симпатичный хвостик, милые уши, красивые глаза». Это называется «позиционирование». Но мы не будем ничего проверять, примера завет, масштаб, искажать. Или показывать обезьяну крысу и «уважить роскошный мех».

Наша роль — это выбор ракурса и энергия показа. Все часто разработчики ценят в своей игре всякую ерунду, которая игрокам неинтересна, а вот про хорошие стороны, наборот, не говорят в силу чуждости. С этим мы можем помочь: мы изменим игру, сделаем из грязи что-то приличное — никак нет. Принесут нам с пончиком. Мы с ним мох, расскажем всем, вам в том числе, и говорим: «спонсор, мятлик».

**BenQ**

benq.com/benqru

«СЕМЕРКА» BMW  
НА ВАШЕМ СТОЛЕ!

ДВА  
КОМПЛЕКТА  
И  
НАШ ВЫБОР!



BenQ X730, светящийся BenQ-комплект из клавиатуры и мыши, спроектированный BMW Group Designworks USA по заказу компании BenQ, идеально сочетаются с самым передовым компьютерным игроком, запущенным на вашем ПК-мониторе. Выбор немцам в BMW-гараже для сохранения минималистичности.

Благодаря передовой технологии X-Touch клавиатура получила очень тонкую, долговечную и бесшумную. Удобно работать, обеспечивая надежную долговечность функциональной клавиши. Но в первую очередь X730 — это непревзойденный эстетичный стиль BMW, который способен украсить настоящего ценителя марки не только в виртуальной дороге, но и на рабочем столе.



добрый приходите посмотреть. Вас может раздражать, что мы вам про слонов уже третий год, у вас тема номера — марьяшки, это да, но мы прикладываем максимальные усилия, чтобы не писать про «спонсоров» — имена на руках хорюха. Все равно игроки это поймут и не разведут, три года мы бьёмут негативный эффект.

Так вот, с прессой — то же самое. Пресса — рупор. Нельзя изменить реакцию публики на игру через прессу. Можно только придать бо́льший критичный момент на запуске, а дальше подключаются невидимые силы аудитории и всё. Я уверен, что убогую игру не сделает классикой ни реклама, ни восторги в прессе. После первого месяца продаж проект исчезнет, серию не построишь.

И ещё несколько мыслей, если позволите. Во-первых, про оригинальность. Может быть, вы вспомните два проекта последних лет в рекламе, которые фигурировали убогого вида девчонки к игровому процессу отношения не имеющие, введенные в материал в соответствии с формулой «казуал любит баб» (а ещё говорят «казуал любит про террористов»). На мой взгляд, это позор. Либо делайте хорошо и на ранней стадии производите игры (подключая ограниченную часть, а не полную) — либо не делайте. Так вот, такие же ощущения у меня остаются от журналов, на обложку которых вынесена тема с громким проектом, а внутри плещется вода. Это не маленький позор. Достаньте лучше, уважаемые, такой экзопланетизм, от которого хочется сразу порвать деплофан, броситься читать, иначе это гидропланетизм кубовина. Внешне привлекательная биомасса. Журналистская Игросмасса. Обе — кахля.

Например, мне крайне интересно было бы прочитать интервью с разработчиками «Второй мировой» («1С»). Не тогда, когда игру объявят международный издатель и все журналы начнут тиражировать одинаковые фразы, а сейчас, заранее. Чтобы получить такой уникальный материал, у журнала должна быть репутация, традиция, культура. Иначе разработчик побойтесь в настолько убогое время показывать свое дитя на публике. Здесь надо показать ровно столько, сколько надо, но никак не больше. Сработать в жанре эротички, а не порнографички. Фотограф на улице встречает модель и говорит, я хотел бы вас снять, открыть миру. Если это Павел Киселев, большинство женщин сделают все, о чем он попросит, так как его работы показывают, что он понимает красоту. А если это — МК, Бутылвар? Это к вопросу о том, почему многие журналы

не получают доступа к проекту на ранней стадии: надо заинтересовать не громкими сенсациями, а какими-то особенными аспектом. Любодурак превратит анонс Diablo 3 в тему номера, а попробуй написать «громичный» материал про новый проект разработчиков «Мора» — примем, но для тех, кто свернулся на первой части» — чтобы и меня, и вас самих зацепило. Вось есть же потенциал, есть жила.

С экзопланетизмом, кстати, вообще проблема. Вы можете назвать хотя бы три громкие новости, о которых мы узнали из российских игровых журналов? Я — нет. А вот немецкие журналы практикуют это давно и успешно, а приехали посмотреть — и до определенной даты ни гу-гу. И разработчику хорошо и читать упорительно интересно. У нас такого нет. Знаете, почему? Большинство главных редакторов — ласивны. Они приехали, что РЯ управленцы, втираивают им в рот пироксон за пироксом, разучились выговаривать, хотятелось. Когда мы детали демонстрируем «Эпирха» — по Муржико, к нам все гранды пришли. Финский Real французский Joyeux, португальский Витюлет. Не потому, что мы большие были (мы очень маленькие), не потому, что мы всем разослали подарочные пресс-пакеты, а потому, что они всегда идут, что то новое не дожидаясь, пока им привезут на телеге бутылворы.

Для иллюстрации немного критики в ваш адрес. В янзаре мы устроили пресс-тур к разработчикам «Дня Победы», приглашали великих журналистов. Велики не поехали. В конце тура продюсер Рабабоб объявил новый проект — Europa Universalis. В вашем текущем номере могли бы быть первые подробности, первые иллюстрации, ваш автор мог бы взять девелопера за язьбу, и постараться понять, что же такое в новой игре состоит. Но этого не произошло. Для меня это показывать нехватку ресурсов, фокуса на сборе фруктов, а не на выразительном поиске.

ЕЖЕ: Сергей, спасибо. Правда, спасибо — потому что вы попали в яблочко. Такая критика, же, даже приятна. Не могу лишь полностью согласиться с тем, что мы не занимаемся поиском талантливых людей для подготовки, тем более, интересно с командными, игры которых сейчас звучат (к примеру, Scorchers), а тогда не были известны никому. Более того, покупки наших игр «на Россию» производят именно после новых материалов. Не это так, разве что опираясь на действительности все плохо. Журнал ниц и поэтому не может позволить себе длительных командировок. Вы ведь знаете, что мы одним кадром бы, то и было только за свои счет (пожалуйста, помните, не это насилие, это чужие деньги — всё, продай, совести). А деньги сейчас, увы, нет. Если раньше мы позволяли себе «шпионаж» — просто отключали деньги в кассу, то теперь скликаясь из зарплаты и гонимора, то сейчас, после некоторых событий (издатель в ссудной сети отказался утвердить объем журналов, а пролили все, что о 16 погосках), мы скликались, basta, больше никакие подвоины такого рода, потому что всем плавать. Родному издателю не особенности. И это ужасно, это позорно, это обидно. Нет, дедов мы не растеряли, оружие мы не сломали никогда! Просто теперь мы стремим только туда, куда точно можем попасть. Кстати, на днях мы отказались еще от одного нашего продолжения, поехали в Гусепет. Прочные, выжили, плюс примитив пришло, на наш дизайн. Впрочем, вы и об этом сказали, нехватка кадров, чистая правда. Ничего — подлая штука и виртуозно владеет когнитивным ударом.

ЕЖЕ: Как вы относитесь к критике (так называемой)? Что вас больше обижает: убогая оригинальная рецензия или бьющее по существу?

качество локализации, только один публикует короткие профессиональные обзоры детских проектов, и за это я ему безумно благодарен, это помогает. Остальные этот вопрос игнорируют. Зайдите на форумы, люди обсуждают качество перевода, озвучения. Откройте рецензию, ни черта нет. Либо потому, что писали, не дожидаясь локализации, либо потому, что это сложно — надо пройти обе версии и сравнить ощущения, надо иметь опыт, чтобы сориентироваться по сетке координат других локализаций, надо побывать хотя бы пару раз на записи в студии, желательно на хорошей игре и на ерунде, иначе анализировать качество не получится, получится лишь описать фактическую часть.

В прошлом году я писал для одной российской конференции, что номинация «Лучшая компания-локализатор» должна присуждаться команде, собравшей больше всего денег, разделенных на дни работы и на бизнес-процессы — оценивать конкретные локализационные конкретные проекты, а не команду в целом, так как одна и та же компа

Делать лучше игры — в том числе и адаптация, помогает только анализировать к сожалению, лишь один журнал оценивает



прессе, насколько и ответственных за продвижение надо работать вместе: скучные вопросы отправлять обратно, отменять встречи, если заранее не ясно, кто именно придет, если нет уверенности, что человеку не будет по барабану, смотреть линбол или ролеву игру. Редакторам отправлять ребят в поле. На интервью посылавать троих пятерых отправлять просто так без повода, чтобы погрузились, узнавали больше о проекте, чтобы не сжалились от встречи, чтобы сами журналисты заработали такую репутацию, чтобы их не позволили было обманывать.

Во-вторых, свой проект продвигать разработчикам вообще противопоказано: в этом изначально заложено глубокое противоречие. Любому разработчику «каждет слава» и признания, чем раньше, тем лучше. Проекту же нужны продажи, и чем интенсивней пойдет волна, тем успешней будет запуск. Разработчик как девочка, должен сидеть дома, выходить в свет под присмотром издателя и журналистам отдавать только после свадобы, то есть сдачи «мастера». Тогда все будет счастливо.

Наконец, большинство PR-служб — это дебилы двух типов. Либо работы, которые без особого осмысления пересылают туда-обратно вопросы и ответы, такие принципиально стреляют дробью: эффективность оценивают объемом, а не характером материала, и на встрече без публикации тратить не будут, что автоматически означает перераспределение внимания в пользу тех журналов, которые привыкли брать все, что дают. Либо чрезвычайно неэффективные на коротких промежутках агрессоры, которые выторговывают лишние полосу, наступают на ноги и выдвигают до последнего, и разработчик из независимой личности превращается в проститутку, которой выгодно приторговывать. «Мы дадим интервью, если будет имя на обложке». «Леночка пойдешь с нами в театр, если вы отдадите ее потом в «Плущин»».

Продвижением игры должна заниматься структура, которая ориентируется на план в год, а не на отчет за один месяц. Структура, которая сама способна принимать решения. Представьте, что вы приходите в поликлинику и попадаете к «специалисту по продвижению здоровья», которому платят за каждое посещение. Он вас милог отведет ко всей армии: от проктолога до липидолога. А толку? С другой стороны, отойдите на откуп самому пациенту — пациент будет сидеть часами в кабинете стоматолога, потому что там сестры милодые и симпатичные. Издатель — терапевт. Ему важно, чтобы пациент долго лежал, ему важно также, чтобы доктора не изводились ненужными визитами. Терапевт работает на будущее, издатель формирует рынок.

**ЕХЕ:** У вас есть личные отношения с журналистами? Вы одобряете дружбу между журналистами и вашими коллегам? Как вы считаете, способен ли журналист завести с вами личные дружба, на нелицеприятную реакцию на вашу игру? И на то, чтобы не заметить хоть какую-нибудь недочетку, способно?

Я хорошо знаю 7-10 журналистов, это авторы интересных материалов. Если мы не знакомы, я прилагаю усилия, чтобы познакомиться, я верю в образовательный эффект: но нас нельзя называть друзьями, между нами дистанция, потому что правильно таково: более интересный человек — более независим. Мы не пьем вино вместе, я не знаю домашних телефонов, мы встречаемся только на профессиональных мероприятиях, у нас есть взаимное уважение — этого достаточно.

Например, с вашим журналом я общаюсь с момента «Магалии и руш» — несмотря на регулярно возникающие конфликты. Вы не всегда правы, но всегда правы и мы, но пока мы общаемся — есть эффект. Для меня основная ценность Game EXE в том, что вы не конформисты. Про вас есть поговорка: что нельзя опереться на то, что не сопротивляется.

С другой стороны, вы иногда занимаете очень упорные позиции и присылаете журналистов на интересные события, и я надеюсь, что наши последовательные усилия в этом направлении все же хоть немного, но на вас влияют. Мы ваших ребят, например, регулярно в гости приглашаем, а вы на нашу почту отвечаете раз в три письма.

## Не под Рождество

**ЕХЕ:** Честно, вы читаете игровую прессу?

Я просматриваю почти всю российскую и европейскую прессу. В первую очередь для лучшего впечатления, чтобы наткнуться на материал или рекламу студии в духе обычного читателя. Часто это помогает отловить собственные ошибки, потому что в изоляции любой материал, любая реклама кажется интересной. Особые усилия, что то читать и не прикладывая, за исключением материалов профильных авторов, материалов о российских проектах и поощающих стратегиях.

По уровню профессионализма лучшие российские авторы равны или превосходят лучших зарубежных. Средний уровень, конечно, везде.

**ЕХЕ:** Есть ли вообще КРИТИКА в российской игровой прессе? Идеальный критический текст в вашем представлении?

Идеальным я описал в ответе на первый вопрос. Это — аналитика, это работа на основании опыта, а не личных пристрастий. Даже при описании вина вы можете пригласить разных профессионалов, получить расхождение в 2-3 пункта, но не в 20, не в 30. А у нас во многих случаях либо в рецензиях вообще нет хребта, то есть простой пересказ, либо «мнение», которое идет из сердца: на мой взгляд, это проблема неопытности, проблема того, что боль-

/ любить игры — тяжелый крест



**Дмитрий Захаров**  
(«Нивала» Директор  
департамента  
продюсирования)

Главная задача индустриальной прессы — информировать. Факты, цифры, анализ и прогноз. Таким образом, мы ценим нашу прессу как важный источник информации. Но как же хочется видеть ее еще другой! Лично мне, кроме «голой информации», интересны авторские статьи и «круглые столы» на актуальные темы.

**Е**сли говорить про профессиональную прессу, то так или существуют узкоспециализированные издания, рассчитанные на глубокую профессиональную круг читателей, и меньше таргетинг, они опираются на большие знания и меньше финансово успешны, но в них заложена некая быдло-

идея. В основной массе это индустриально-аналитические или чисто новостные издания. Их ценность в оперативном и объективном освещении событий. Как правило, это «голые факты и цифры», без каких-либо эмоций, или те же факты и авторский комментарий, глубокий анализ. Про-

фессиональные индустриальные издания, в отличие от индустриально-аналитических, издание мне очень интересно и познавательно. В идеале есть несколько профильных зарубежных изданий, и насколько мне известно, такое журнал только издается. Уверен, что рано или поздно

они появятся, это лишь вопрос времени и «экономическое состояние рынка».

Специальные игровые издания стараются по мере возможности отталкивать тенденцию игромании, но скорее на уровне нигилизма или «разбора на куски» нежели серьезного анализа и прогноза.

Если аргументированно критика не убывает, то, уж точно, делает сильнее. Не раз во время обсуждения публики в компании звучало:





Петр «Amicus» Прохоренко  
(Lesta Studio,  
гейм-дизайнер)



# ЕСЛИ МЫ ХОТИМ БЫТЬ

Игропром не сообщество кактусоводов-любителей: ему без достойной профильной прессы — никак. Это вопрос, который даже обсуждать неприлично, если мы хотим чего-то стоить. Кстати, страшно интересно осмелится ли кто-нибудь из моих коллег сказать «нет» независимым специализированным СМИ.

## Диагноз

Следит ли пресса за тенденциями игропрома? Ну, пока в журналах будет продолжаться банальный перепев новостей и материалов с «крупнейшего индустриально го» — о какой-то серьезной работе по сбору и анализу информации говорить не приходится. Знаете, когда я в позднем палеозое работал новостником на одном, тогда еще игровом сайте, было очень модно перепечатывать новости с Blue's News — все игровые порталы соревновались не в скорости добычи эксклюзивной информации у отечественных разработчиков, а в скорости перевода новостей уважаемого западного ресурса и переложить эту пагубную тенденцию было очень непросто. Хотя, казалось бы, родной девелопер вот он рядом и вполне способен дать качественный новостной повод, если терпеть его за правильные места. К чему эта лирика? Да к тому, что российский разработчик по-прежнему не

так уж и далек от российской же прессы и для слежения за индустриальными новостями (тенденциями, жизнью) не нужны спецсредства и суперспособности — надо только РАБОТАТЬ в этом направлении.

Самой слабой стороной прессы является, грубо говоря, профнепригодность: примерно 80% штатного состава изданий. Естественно, эта ситуация не равно удручающая, где-то хуже, где-то лучше, но в целом очень далека от идеала. Очень не правильно, когда полномочия и журналистская власть попадают в паль-вчерашних «геймеров», научившихся посредством клавиатуры печатать русские буквы. Редактор журнала 17 годков от роду — это считается нормальным. Теперь представьте, что столько же лет ведущему новостной программы центрального телеканала. Или редактору столичного бизнес-еженедельника. Смешно? Вот именно так и выглядит молодежно-стенгазетная игропресса России.

## Задачи

Чем пресса должна заниматься? Во-первых, очевидно информировать. Игрок должен «узнать больше» о новых предложениях на игровом рынке. С этой задачей имеющиеся СМИ справляются неплохо. Впрочем, для этого хватало бы и регулярно выходящих иллюстрированных каталогов ведущих издателей, но это не журналистика и уж тем более не критика. Во-вторых, полноценно работать с производителями. И/или не только получение скринов, роликов, артов из новых проектов, а сбор материала, аналитика, общение. Пусть даже конфликт. Пресса должна первой сигнализировать о болезнях индустрии, понимать ее, ориентироваться в существующих проблемах и возможно даже предлагать пути их решения. Она должна РЕАГИРОВАТЬ на происходящие события, а не быть безучастным потребителем пресс-релизов.

На деле же мы имеем парочку индустриальных ресурсов, которые как бы за-

вспли между игроками и девелоперами несколько действительно опытных журналистов и сотни полторы абсолютно ничего не понимающих в разработке молодых людей, именующих себя собачьим словом «игрожуры». Чувствую сейчас в меня полетят виртуальные помидоры в подтверждение тезиса о том, что пресса и не должна разбираться в индустриальных вопросах. Но скажите на милость, что же она должна тогда делать? Пописывать крео хаотично поигрывая в разнообразными гаммас? Не слорию для студента это нормальное времяпрепровождение, хорошо заполняющее лакуны между такой же хаотичной подготовкой к экзаменам и бурными вечеринками. А для журналиста — предтедой к профессионализму?

Позволю себе довольно вольную аналогю с ресторанной критикой: имеет ли право представитель этой профессии в обязанности которого входит посещение ресторанов и дегустация блюд, ни бельмеса на смыслить в кулинарии? Работать он все равно сможет, но насколько весомо будет его суждение, будет ли он уважаться не только заведомыми заведеньми, но и поварами? Вот и актуальная пресса выплывает увы в роли такого профана. Вместо грамотного кулинарного анализа приготовленных игроблюдов — в лучшем случае «личные впечатления» желудочно-кишечного тракта обозревателя, в худшем — детальное препарирование вторичного продукта возникшего в результате взаимодействия с той или иной игрой.

И еще один любопытный момент. Наша индустрия производит только то, на что способна Мы — игровая провинция по издателям и бюджетам, по кадрам и подходу к разработке. Разобрались в проблемах игропрома, лоняя почему эти игры такие и каков их шанс сравняться с лучшими зарубежными аналогами, придется отказаться от многих шаблонов. Например, от презрительного отношения к отечественным авторам или от вопросов «когда нам ждать прорывной русский шутер?» надо всего лишь знать то производство, в котором работаешь, и все станет намного честней и прозрачней.

### Оценки

на данном этапе развития игровой прессы, ценность ее оценок и советов вызывает сомнения. Иногда бывают интересные прорывы, когда журналисту удается рассмотреть реальные проблемы игры, и он о них четко и обоснованно говорит. Это радует и побуждает к действию. Но чаще видишь лишь мутный поток условно бессознательного выплеснутой на страницы. Обычно он воспринимается нейтрально, независимо от тональности. Поверхностный плохой материал может с колью угодно сладко вылизывать все места ватной игры, но сам текст от этого лучше не становится.

### Критика как таковая

Разработчик лучше журналиста знает, что и где в его игре не в должной кондиции. Критика не вызывает приятных эмоций в

любом случае, но я обычно стараюсь разобратся в своей первой реакции, прежде чем что-то предпринимать. Если исправить в проекте ничего было нельзя, надо просто не допускать подобных промахов в дальнейшем. Другое дело, когда журналист что-то не понял, не разобрался в игре, просто выплеснул свое недовольство или, не дай бог, позволил командовать собой последствиями личной конфликтов с разработчиками (такое тоже бывает). Иногда на такие ответные действия просто необходимо, но скандалом редко можно добиться чего-то существенного, разве что расставить флажки и точно выяснить, кто враг.

«Правильные» критические разборы (не хвалебные, а трезво оценивающие плюсы и минусы игры) я обычно стараюсь довести до всех членов команды. Вот тут о наших недостатках написали честно, это действительно имеет место быть в проекте. Надо исправлять, и конечно недопустимо глумление. Как бы журналист ни относился к игре. Игра — это труд нескольких десятков человек, кто он такой, этот журналист, чтобы издеваться над командой специалистов? Юнье дарования, позволяющие себе такие вещи, очень быстро оказываются в расстрельных списках и при случае получают свое. Например, их вывозят за черту города в тонированной «копейке», а потом на капотном поле у печального пугала суровые мужчины в камчатках садовым секатором отрезают незадачливому борзописцу папу. Милосе дело.

Но больше чем о реакции прессы, я задумывался о реакции игроков, которую обычно удается предвидеть или должным образом подготовить. Однако проекты над которыми мне довелось работать не показательны и не соответствуют тенденциям развития отечественной индустрии — таких игр будет все меньше и меньше. В этом и последующем сезонах модно будет задумываться только о количестве денежных знаков, кои можно будет выручить от продажи продукта оптом и в розницу.

## Пир на дерьме

Простите за прозу жизни, но это как прожиги с говном вместо пива. Пока будут покупать и жрать — будут готовить и продавать. Провалится в продаже пара тройка не доигр (несмотря на Сиски Сиски Сиски Сверхгалактический Кумулятивный Мегапир и Инфоспонсорство Вообще Всей Прессы) — соответствующие службы перейдут на другие методы раскрытия проектов. Ну а если не провалится, выходит наш игровой народ того стоит, будет и дальше верить и надеяться, что ему делают «DOOM-киллер» «Настоящую пиратскую игру» «Супер реалистичную автогонку». Сложившаяся сейчас ситуация, вы знаете не хуже меня, только 29% отечественных разработчиков находят в себе силы не халтурить, даже если эта халтура сулит им материальную выгоду (см. опрос на сайте DTF индицированной моралью и уродством под названием «Постытомое «Боя с тенью»...» **EXE**).

Огромный и массовый пир в российском случае — это своеобразная лампу-с-

вая бумажка некачественных проектов. Лично я отношусь к этому как к новой разновидности мошенничества. Понятно, что автор всегда желает максимального охвата для своего продукта, но большинство игр такие пиар мощности просто не нужны. В прессу не нужно «проталкиваться», устраивая давку и грязно за обложки — журналисты должны сами определять сколько и как писать о проекте.

## Контакты разного рода

Мне увы, не довелось работать в крупных компаниях, славящих себя как лидеров ИИ разработки в стране. Для нашей же скромной студии (60 человек, три проекта в производстве) контакт с прессой всегда был очень важным. Вот когда станем большими и сильными, тогда точно будем вытирать о журналы ноги, плевая на них сверху вниз и гоняя корреспондентов мокрыми тряпками. А пока — мы готовы к сотрудничеству! Кстати, руководитель проекта «Стальные монстры» сам летал в Лондон, чтобы показать игру британскому PC Gamer. Отечественный журнал, который делает нам столь же интересное предложение, тоже может рассчитывать на визит ключевых фигур проекта. Вмесе-те, разумеется, со свежей версией игры.

Ну а собственно вопрос контактов с журналистами «Леста» решила довольно оригинальным способом: главным по общению с прессой в студии является ва-л-покорный слуга, гейм-дизайнер по основному роду деятельности. А знаете, време-ни хватает, особенно если ограничить об-

щение с прессой деловой перепиской, а не многочасовым «дружеским» бла-бла в ICQ. У нас, конечно, ситуация чуть проще, проектов мало и их пиар кампания не перекрестывает друг друга.

Поэтому я никогда не доверю общению с прессой только пиарщику. Особенно если учесть, что пиарщик обычно — существо довольно далекое от процесса разработки. Вот и получается, что люди не разбирающиеся в предмете (журналист и пиар-сотрудник) рассматривают проект и от их болтовни зависит судьба рецензии. По «Стальным монстрам» все визиты прессы «отрабатывали» ведущие сотрудники команды: руководитель проекта, лид-программист, лид-тестер. Мы планируем придерживаться этой стратегии и в дальнейшем, либо об игре расскажут все создатели, либо никто. И никаких «печарцов»!

Интервью по почте? Это такой жанр, где ответы сильно зависят от вопросов. Бывает так, что вопросы одинаковые, но мне, к примеру, не сложно 10 раз переформулировать одну и ту же мысль раз-ны-ми словами, поэтому без сору & дабле как-то обходимся. Умные и глубокие вопросы? Увы, вопросов над которыми приходи-лось бы действительно думать, не было очень давно.

## Вась-вась

Неформальные контакты с журналистами (к примеру, личная дружба) — скорее зло, чем благо. Куда лучше, если дружба будет не только между журналистом и разработ-

/ ЛЮБИТЬ ИНЫХ — ТРУДНЫЙ КРЕСТ

Специализированная пресса — это хорошо (как свежо!). Возможно, я неоригинален, но это мотивировано. Наличие профильных СМИ подзывает зрелость индустрии (что, как мне кажется, еще не окончательно достигнуто) и является неотъемлемым ее компонентом.

П ричин обращения к прессе множество, от банального «протолкнуть себя хорошей оценкой своего труда» до одного из источников информации в глубокие аналитические разработки, результаты которых выразаются в виде стратегий деятельности. Поступающую инфор-мацию я бы охарактеризо-вал как «ловкачество» — то есть это именно та ин-формация, которую чита-ешь утром, чтобы узнать новости, в обед — читая рецензию на проект ста-рых знакомых (чтобы пора-доваться за них, ведь они так старались, а вечером читаясь постмортем конкурента (а за ними глаз да глаз) или аналитику. Не обязательно именно это и не обязательно в таком по-рядке, но идея понятна: это извлечение из того, что вообще можно полу-чить в качестве инфор-мации для размышления.

Я всегда воспринимал информационную цен-ность игровой прессы как

некую специализирован-ную фокус-группу, которая может даже по обрывкам сведений сформировать свое отношение к разра-батываемому продукту. Это замечательное свое-ство просто необходимо развивать и использовать не благо индустрии. Ведь чем раньше разработчик получит реакцию на свою игру, тем больше качест-венных улучшений он смо-жет в нее внести. Ибо в массе своей журналисты это же бы потребовали,

но уже со сформирова-вшимися мировоззрением и способностью обобщить свою позицию.

Критика, первый шаг к совершенствованию. Да, иногда это так как обидно, иногда критика бывает не-точной и даже несколько «извращенной», особенно в ситуациях, когда мы и критик смотрим с разных колоколен. Однако зная свои недостатки и рабо-тать над их устранением жизненно необходимо. Это вопрос выживания в на-шей индустрии, где конку-ренция все растет, а инди-зний «чистоты» любимое дело, за которое «да-ют» все меньше. Вы



**Руслан Шелехов**  
(PIPE Studio,  
проект-менеджер,  
директор по развитию  
бизнеса)



Фраг Сибирский,  
Александр Башкиров  
(Game.EXE,  
typewriters,  
игровые критики  
от бога\*)

# Переписка

**Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому**  
Иркутск, 23 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Извини за столь вероломное начало, но — наболело. Ты вообще говоря, приказавшись своей вину? В том что, а игровые СМИ не имеют авторитета среди читателей? б) СМИ никоим образом не влияют на качество выпускаемых тм игровых веров, в, общии профессиональный уровень игропрессы, очень низок, а сама пресса в психом момент готова давать называть вещи своими именами, про- даваться нежно спротив - барин, зам-какая поза милее? Впрочем может ты совсем иначе оцениваешь наше игровое печатное и онлайнное сегодня? Может быть игропресса цветет и пахнет, а?

\* О чем, к примеру, хоть и косвенно, свидетельствуют катастрофический торжопод в всех изданиях (кроме, увы, одного). Индустрия растет, тиражи рушатся... Здесь, впрочем, резонно рассуждать, а пресса (серьезная во всяком случае) вообще — оид, что, авторитетно а нашу суровую пир-родину? Но зачем писать на других, самим-то каковы.

**Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому**  
Иркутск, 24 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Ты не отвечаешь на мое первое письмо, но я знаю не тебе рю надежды. А пока вот тебе еще несколько претензии.

На твой взгляд, есть ли у игровой прессы (или у тебя лично, если ты не готов - отвечать за всю прессу\*) некие «высшие цели»? просто цели? есть ли хоть что-нибудь за душой у несчастной? Информировать-компилировать? Делать глянцевое\*\*? Глубоко анализировать и жестко критиковать, помня о Гамбурге В Б Шклового, поддерживая четчеи и глосбе «сопутствующие товары»? Учить жить и играть по-ленински? И как справляется она (ты) со своими задачами? Более того, спроси страшно, нужна ли вообще профессиональная печатная игропресса? В Сети сотни вполне самостоятельных фан-ресурсов с обзорами, интервью, форумками, весьма глубоко разбирающимися (по косточкам и до исподне-го) игры (вспомни хотя бы знаковую попытку известного ролевого ре-

сурса «Ролемансер» издавать собственный журнал Печатный). Актуальны ли наши журналки (во всяком случае еже-месячные)? Быть может, надо срочно думать о некоем новом формате?

\* «Компилировать» — потому что чай не в Америке, в центре мирового развлекательного зл, живем.

\*\* Делать можно и красиво — читателям разработчикам, издателям и рекламодателям (особенно).

**Фраг Сибирский — Александру Башкирову**  
Иркутск, 25 марта 2006 года

Дорогой Саша! Извини, я не смог удовлетворительно разделить эти два письма. Для меня проблемы прессы вытекают из проблем творческих, узкопрофессиональных вопросов взаимодействия между разными видами искусства (или отсутствия взаимодействия).

В пределах одного отдельно взятого текста, в тисках информативности и просты гражданского пафоса можно создать что-то такое чего человек не забудет, что то, что останется с ним на всю жизнь. Мне нравится, что моя площадка для искусства, для моего творческого эксперимента привязана к такой в общем-то специфической форме творчества, как компьютерная игра и не только потому, что я очень, очень, очень люблю КИ.

Дело в том, что я, например, в принципе не признаю литературную критику, считаю создание одних текстов на основе других людей из форм паразитизма. Да, это говорит обо мне если не все, то многое, но что ж теперь. Меня приводит в ярость любая попытка интерпретации хорошего текста, от краткого содержания на тыловой обложке до развнутого исследования, предпринятого обожателями Владимира Владимировича литературными некрофилами. Нужно быть гением, чтобы сказать на основе текстов гения что-то свое, достойное быть сказанным. В кино с этим легче — пару оригинальных мыслей по поводу великого фильма за свою жизнь может высказать практически любой. Потому что

\* Это говорю вам я, ББ.

кино и театр: как аудиовизуальное медиа, — по определению генератор вербальных образов. Оно предполагает мощнейшую стимуляцию мыслительных процессов без использования тех самых литературных форм, приемов, конструкций, которые будет применять в своем отзыве рецензент. Про медиа, применяющую те средства, которые лично тебе в данный момент недоступны, писать трудно и удивительно, ты должен в издании найти свои собственные, спонтанно выражимые эквиваленты приемов, использованных автором. Особенно интересно становится, когда эти приемы, как в фильмах Феллини, в принципе не выражаются последовательностью слов. Ки. Сааша, прельщает меня тем, что дальше всего отстоит от последовательного литературного нарратива, тем, что их интерактивность делает создание адекватного одностороннего, не предполагающего взаимодействия с читателем, текста задачей сверхтрудной: вот почему любая рецензия гибнет в момент попытки пересказа содержания игрового момента! Вот почему были и изобретены равным образом ничего не объясняющие термины: «геймплей» и «игровой процесс», если вообще возможный. Кроме того, эмоциональный компонент в играх ВСЕГДА перевешивает интеллектуальный (в этом отношении ближе к музыке, нежели к кино или литературе, а передача эмоций в критическом отзыве — сама по себе сложная головоломка).

Ты спрашиваешь, к чему все это? Да к тому, что, пока каждый гэм-игроприходчик не научится задавать себе эти вопросы и отвечать на них в МАЛОМ тексте и никогда не повторяться), игровая пресса не будет сползать даже с минимальной задачей: она не будет достойна прочтения. Легко сказать: «а все равно читателя волнует только информативный компонент», легко сказать: «а все равно просмотрят по диагонали», легко сказать: «а работаешь только для себя, для собственного морального удовлетворения, ведь читатель дурак или заблуждается, а конечная цель все равно недостижима», но правда то, что настоящее искусство в любом проявлении имеет свойство доходить до чужих «авторитетов и читателей», «тиражи», «влияние на индустрию читательским рублем» не работает, мне кажется, потому, что мы не справляемся с задачей сотрясения читательских мозгов. Поставелся и забудет, значит, я где-то недогадал. Он прочитал и купил игру, мне это ни о чем, — говорит. Прочитал и не купил, — тем более. Вот если бы для него главным стала не игра, сколько угодно прекрасная, а текст, журнал.

Сетевые ресурсы, в силу каких-то таинственных причин, связанных с особенностями человеческого восприятия, стоят ближе к электронным медиа, нежели печатные тексты. И интерактивность там на порядок выше, если ты прости господи, дополнительные средства передачи эмоций. Меня всегда удивляли тексты с эмотикончиками. Они не ставят себе ни одной задачи, кроме разбора технических особенностей игры или генерализации генерируемого ею уникального опыта, больше, нежели на них меня возмущают только всевозможные гайды, союзишны, советы по прохождению. Сетевое сообщество изучает игры слишком глубоко и пригально для их, игр, блага. Это уже не искусство, а культура в чистом виде. Мне никогда не нравилась наука.

**Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому**  
Иркутск, 26 марта 2006 года

Дорогой Фраг! А как ты оцениваешь наше индустриально-информационное положение относительно западных коллег («и коллег ли?»), которые находятся в центре игропромовского цикла, а значит, всегда могут слепить эксклюзивно и так победить? Кому легче, унги, только что ТАМ над, попутет на порядок жестче? Кстати, наш пиар, который потихоньку и очень настойчиво подминает под себя прессу, войдет ли он в полную силу в отечественном игропроме, как думаешь? Пиар вечен и все слез? Пиар — колосс на глиняных? Твоя прощай? Что нас ждет?

## Фраг Сибирский — Александру Башкирову Иркутск, 27 марта 2006 года

Дорогой Саша! Нет западных игровых обозревателей «коллегам» я называю исключительно из-за отсутствия более подходящего термина. Они не могут позволить себе делать тексты без четкого разграничения по пунктам. Эрудация заменяет им проницательность. Они получают итоговую оценку игры из сопоставления ее с другими играми, из социального контекста, диктующего какое-то мнение, из чересчур общих эстетических критериев («красивая графика» и «некрасивая» — это еще ладно, этим я и сам злоупотребляю. Но «хороший» и «плохой» геймплей?) Какая-то жизнь прорывается в их тексты, лишь из воспоминаний детства и юности: они выросли вместе с индустрией, они первые держались за все ее новые проявления, и иногда это не ностальгия, а правдивый отчет о времени, когда изменился окружающий мир. До нас докатились лишь волны от этих изменений. Что же касается критиков, живущих в центре индустриального цикла, это предмет отдельной беседы. Любое мое мнение по этому поводу (лучшая кинокритика делается в Лос-Анджелесе, а лучшие драматургические отзывы — в Нью-Йорке, правда же?) будет субъективным вдвойне, ибо более отдаленным от пульса индустрии, чем я не знаю бы в принципе.

## Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому Иркутск, 28 марта 2006 года

Дорогой Фраг! Продолжаю тебя искать, не гневайся. Как ты думаешь, «на кого нацелена игровая пресса? Кто ее самые-самые читатели?» и есть ли такие? Какая пресса нужна массовому читателю, только начинающему знакомиться с ИИ? Как ты «позиционируешь» свое издание относительно хардкорного игрока? Кто ваша основная аудитория?

Если же считать, что профессиональные специализированные издания рассчитаны на хардкорную аудиторию, то что с ней происхо-

дит, она прирастает или истончается, что скажешь? Ведь что такое «хардкорный игрок» — это человек, который пристально следит за индустрией и играет во все, что «лежелится». Так вот не кажется ли тебе, что основная масса хардкорной игроблизии иной раз знает предмет не хуже журналиста, а потому, в общем и целом, не нуждается в его трудах, советах, мыслях, довольствуясь скажем, Сетью?

## Фраг Сибирский — Александру Башкирову Иркутск, 29 марта 2006 года

Дорогой Саша! Хардкорный игрок меня, если честно, волнует в последнюю очередь. Ведь это не только человек, который следит за индустрией (и, да, разбирается в ее законах лучше меня) и играет во все (чего я не умею), это еще и человек, который не в состоянии от игры дистанцироваться, увидеть во как нечто хрупкое и уникальное. Для него, понимаете ли, любая игра — данность. Он в ней живет. Жалкое довольно так зрелище.

Меня интересует игрок умный, способный извлечь из игры вопросы и наблюдения, на которые нельзя ответить в контексте игрового процесса, которые сигнализируют о чем-то большем и общечеловеческом, нежели последние тенденции индустрии. Может быть, мне повезет и в своем тексте я смогу сформулировать то, чего не может сформулировать он сам. Просто потому, что подыскиваем формулировки, а занимаюсь долгим.

## Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому Иркутск, 30 марта 2006 года

Дорогой Фраг! На днях мне довелось анкетировать наших дорогих разработчиков — вот тебе зеркальный вопрос из девелоперской анкеты (только попробуй уловить от ответа!): ты, когда пишешь, о читателе (презренном кэзуале, «любимом хардкорном игроке» неизвестного канале, отдавшем в печать очередную «Ладу», дорогом во

/ а ты прекрасна без извиний

28 строк  
спустя



23 марта 2004 года — день, который должен заинтересовать историю западной журналистики. Историю западной (англоязычной) игровой — особенно. Но... давайте по порядку. Кieron Гиллен (Kieron Gillen), отменно образованный молодой британец, долго и плодотворно сотрудничавший с острейшим PC Game и другими национальными изданиями, опубликовал в этот вторник в своем блоге ([www.kierongillen.com](http://www.kierongillen.com)) эссе-манифест о Новой игровой журналистике.

Дли игровой прессы? В Великобритании 2004-й год почти Эпоха: журналы дружно свалились в журнальный «игропром», издаватели изощренно изыскивали способы уменьшения накладных расходов, в результате чего основной удар пришлось по редакциям — их частота, некогда не ниже, чем «В 2000-м самый крупный британский журнал «игровой» tiraжирали в 450 тысяч экземпляров, вопиет Кieron Гиллен. А уже в 2003-м его печатали лишь 200 тысяч. Редакции, как могли, пытались выправить положение, подтянув качество публикуемых текстов, но концен-

три «качественных материалов» издаватели экономя довольно сильно — как и идея «вороческого лорына», и вообще понятие «творчество». А уж чтобы кто-то из них похлопал по талантам других...

Перед глазами Кieron стоит живой пример дышащей на падающей журналистике: на стыке творческого и агрессивного издательской политики практики учителя-кинолога все музеем изданий. Эти журналы должны были побить еще в семидесятых, но их спасло поколение мультиязычного англоязычного кино-журналиста, умевшего глотать об этом англоязычные

кино, особенно талантлива. Я согласен на уход части КИ в англоязычную, только в этом случае, кажется, я смогу продолжить писать о них и без стыда встретиться ской взгляд в зеркало. «Железобетонная уверенность издателей в том, что талант отдельно взятого редактора не оказывает на маленького влияния на продажи журнала, привело к повсеместному распространению практики «набери из чего не соробасаживай» детишек только что из колледжа, годик погони, а потом выброси на улицу и произведи новый набор» — знаковая «мурзилка» ситуация, на

правда ли? EXE) Но, конечно, Гиллен, вояка на издательское порою возмущено его большие вояки.

«Ужаснее всего то, что многие «кажутся» вояками не задается вопросом, как и зачем они живут, что их интересует? Куда бегут вояки, манящие доносками? Они или забыли об этом «как и зачем», или вояка на слово собрана на теоретическом. Они — хуже нечеловеческих мидатей. Так интересует только одно: деньги. И это нормально. Нельзя запретить издателей зарабатывать, процесс зарабатывать — это нормально. Но можно запретить издателей зарабатывать в вояжерах-журналистах. А вот ужкая сила, которая заставляла в редакциях, просто знаменит: «каждое место — знаменитое место, знаменитая критика». Вот что увидели британскую игровую прессу. Эта публика не убавит игровую журналистку как особую литературную форму...»





## Фраг Сибирский — Александру Башкирову Иркутск, 2 апреля 2006 года

Дорогой Саша! Я по-уму то считаю маргинальным занятием любую литературную деятельность. Но это к слову.

Журнал я читаю только в одиночестве, в устных описаниях своих трудов избегаю всякой конкретики. Это личное дело между мной и читателем. Мне кажется, рецензирование КИ в центральных СМИ наряду с иными культурными явлениями станет возможным лишь тогда, когда наш язык изменится настолько, что о КИ можно будет писать без употребления специальных терминов, как это происходило с кино. Чтобы сейчас найти специальный и малоопытный киноведческий термин надо постараться. Поэтому любое издание может позволить себе кинорецензию. В английском языке же это уже почти свершилось — загляни на творчество майкстингс, вполне писателей без сносок доносящих до читателя переживания героя в-утри. MMORPG! А теперь попробуй перевести это на русский!

## Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому Иркутск, 3 апреля 2006 года

Дорогой Фраг! Насчет дружбы народа с кинотерминами ты не совсем прав. Давеча пролистывал майковский номер «Кайе дю Синема» — так там «передовицу» (разговор парижских кинотуров о сокровищах «Солнца» и текущем репертуаре) завершает мини-словарик на 14 единиц. И «единички» эти, поверь, нам с тобой хороши. Знакомы. Но это конечно пиарка. О чем бышь мы? А вот кадим должен быть современный (идеальный?) игрокритик? какими должны быть его тексты? чего не хватает лично тебе в «среднестатистическом критическом тексте о КИ»? Или, может нет никакого идеального крит. текста — не нужен он? Живой пример отечественному кино не помогают никакие критические припарки — оно паршивое (на 95%). А телевизионное (на все сто) так стоит ли?

## Фраг Сибирский — Александру Башкирову Иркутск, 3 апреля 2006 года

Дорогой Саша! Подскажи, современней идеальный игрокритик должен стараться ввести свой текст во взаимодействие с другим миром, другой медиа, обладающей иными возможностями и использующей иные приемы воздействия на восприятие. Он должен стремиться не только к тому, чтобы его текст ДОПОЛНЯЛ игру (что само по себе безумно сложно), а как следствие был интересен любому человеку, даже тому, кто игру знает вдоль и поперек, но и к тому, чтобы игра ДОПОЛНИЛА его текст. Довольно амбициозная на мой взгляд задача, а?

## Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому Иркутск, 4 апреля 2006 года

Дорогой Фраг! «Амбициозная» — не то слово, милейший. Близкий вопрос не хочешь ли? Способна ли должна ли рецензия (ее автор) стремиться изменить мир? Представь на казиноном мосте встреча-

\* Ну, в том смысле, что всем нам хочется чтобы плохих (затупевших) игр не было вовсе, а хорошие (итальянки из Hall of Fame) росли как грибы. Прости, а кто еще может изменить себя, роль, репутацию? Не смею тебе, Илья Стремлющий. Девелоперская совесть? Справедливо о последнем у «Русской Голливуда», Саркисован интернет-радио после недели продаж?

на части. Вопрос: должна ли журналка воспитывать своего читателя? должен ли журнал победить, приехавая читателям свой вкус, свои пристрастия, приучая к собственной системе ценностей? Или вполне достаточно развлекать, «англицизировать»? Ты ведь не раз читал на форумах такое: «не то юмора мало, а вот раньше, блин, и юморить округлое приятное о приятной вещи игра? И... есть ли он, близкий, смутный «массовый читатель»?

## Фраг Сибирский — Александру Башкирову Иркутск, 4 апреля 2006 года

Дорогой Саша! Я, наверное, скажу сейчас ужасную вещь... но от того произведения искусства я жду РАЗВЛЕЧЕНИЯ! Понятно же, что могут быть РАЗНЫЕ уровни развлечения? Высококласно сделанное интеллектуально и эмоционально насыщенное развлечение — самая прекрасная вещь на свете. Развлечение начинается на уровне фантазии, воображения, продолжается на уровне профессионального мастерства, знания приемов и заканчивается оселением вилы блеском гениальности. Мало просто говорить приятное — надо говорить приятное так, как до тебя этого не говорил никто и в идеале так, как никто не скажет после тебя.

## Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому Иркутск, 5 апреля 2006 года

Дорогой Фраг! Ошибался ли ты в оценках игры? Было ли так, чтобы потом тебе было совестно читать собственный текст?

\* Грубо (но и образно) говоря, заслуживая ли обмываний, краткий ответ: «Мил. Давыдовский (автор «Игры Утопия»)?

## Фраг Сибирский — Александру Башкирову Иркутск, 5 апреля 2006 года

Дорогой Саша! Как можно ошибиться в собственной оценке? Она ведь моя не чья-то еще — ничего большего от меня не требует. Ты об объективности? Но насколько вообще объективен цифровой эквивалент счастья или удовольствия? Если игра гениальна и я ставлю ей «пятьку» — что означает эта «пятька» для меня, а что — для тебя? А да, можно спустя какое-то время проиграть игру еще раз... и с ужасом заметить, что твое мнение о ней ИЗМЕНИЛОСЬ (я если еще и в лучшую сторону пишу пропало), скорее всего, потому что изменился ты сам. Поэтому я не перечисляю своих текстов больше, чем полугорюхов давности, их писал другой человек — не думаю, что наши мнения совпадают, хоть в чем-либо.

\* Я считаю рецензию на «Игры» лучшей и единственной, самой объективной за историю журналов. Ибо непонятно, как и кем вообще можно найти повод для недовольства. Там было ВСЕ.

## Александр Башкиров — Фрагу Сибирскому Иркутск, 6 апреля 2006 года

Дорогой Фраг! Всё заканчивая эту чертову эпитопию, успокойся, напишешь рецензию, о которой бы говорили все (хотя бы в профессиональной среде) — это реально? Если реально то где такие рецензии, Фраг? ГДЕ? Впрочем, написать рецензию, о которой бы говорили все (хотя бы в профессиональной среде) — это нужно?

## Фраг Сибирский — Александру Башкирову Иркутск, 6 апреля 2006 года

Дорогой Саша! Конечно, это нереально. Но твоя я до конца жизни буду стараться. Профессиональная гордость штука смешная, но если ее побочный продукт — удовольствие для читателей — почему бы и нет? ■

NEWGAME / Hard

Пингет и выскочка оспаривают границы разумного в предвкушении великой войны и с надеждой на карьеру Кайрона. Будет круто.

102

Combat Mission  
Shock Force  
многопользовательский  
игровой движок  
игра, которая  
идет на пути  
обновления

106

Bethesda  
Beyond Realms  
критический  
анализ  
игровой индустрии  
на пути  
обновления

110

Бережная  
Самурайский  
бизнес-план  
игры, как  
инвестиция  
в будущее

114

Dunkster  
One shot  
стрелялка  
в стиле  
клуба  
интересных  
сообщений  
стрелялка

ведущий рубрики  
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

/ МОЩЬ В МОЩАХ

/ ПОЛУ-ЭРА СТРОКА

Firaxis + FireFly = FirAllies?

Сид Мейер несказанно удивился одним мартовским утром обнаружив в своем кабинете дополнительные столы. А вот не нужно было продаваться 2K-части Take-Two — та по крепостному праву организовала нересторанный союз Firaxis с PopTop, которая Tropico и Shattered Union, а еще Railroad Tycoon II и I. Последние два обстоятельства и сыграла роль мистер Мейер — автор Railroad Tycoon (1990 г.) По замыслу 2K, Sid Meier's Railroads просто обязана удаться родителям СМ излучает оптимизм и обещает обеспечить незабываемый геймплей с хорошим зарядом fun, а от традиционных магнатских забав натурально строить тельства и доставки по ним всего и вся. Конку

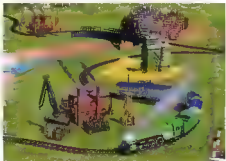


■ CivCity: Rome У старого цирка, видимо, была маленькая зона парковки и рядом построили новые

ренция со стороны robber barons, всесильная поступь прогресса, предлагающего нам то паровые locomotives то Amtrak-овские поезда. — будет всё Плюс несколько сетевых режимов и отдельные намерение творческого коллектива ублажить поклонников игрушечных поездов (помните прелюбопытного Лавджоя из «Сампсонсона»? в игре появится полноценный конструктор локомотивов. А еще сложная и непредсказуемая (принципиально новая) рыночная система постоянно норовящая устроить экономический бум или кризис. Побегители таинков должны возрадоваться и возмечать в октябре с г

Уже летом праздник должен состояться и на улице победителей городских симуляторов точнее в отходящий от нее историческом первулке. Опять таки из под крыла 2K Games появится совместный проект Firaxis и еще одной закабанной Take Two команды FireFly Studios под странным, словно из сна (где смеялись воедино Сид Мейер и Уилл Райт), названием CivCity: Rome несмотря на жан-

ровые различия игра каким то образом вдохновлена всеми Civilization сразу. При том, что жизнь римлян будет показана вовсе не общим, а как раз самым подробным планом на долгом историческом пути от грязной италийской деревни до зеленого миллионного города с кварталами пятиэтажек «цезаревск» игрокам предстоит возвести сотни зданий включая оружейные мастерские, гимназические школы и цирки. А также подгадывать за патрициями их каки мы хорошо знаем вкус Саймо на Брэдли и его гм курли. Вот пример за римлянами можно будет подглядывать не только на виллах но и в общаественных банях. Разумеется в целях заботы об отдельно взятой римской семье которую игрок на протяжении поколений будет вы-



■ Sid Meier's Railroads! Стратегический вид довольно-таки напоминает Civilization IV

водить из грязи в князи — в обрядам в храмах и дебатах в сенате. Мило но очень напоминает одну из серий первого сезона South Park где слона скрещивали с карликовой свиньей с другой стороны мы ничего не имеем против декоративных вислобрюхих слоников и с удовольствием приобретем одного. хочется верить что они будут жизнеисто-бодными и что никакой мерзавец не нападлет к CC R мод со слитриями

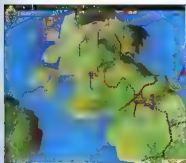
Не совсем ясно как нашавсе Сид будет взезде успевае — в работе находится и дежурный аддон к четвертой «цивилизации» Civilization IV: warlords (нет Стив Фокнер не бросил Австралию). Как обычно новые цивилизации (шесть) новые лидеры (девят) парочка новых лидерских (фактически цивилизационных) traits'ов трючка новых чудес света не как обычно специфическое здание для каждой цивилизации, возможность ставить завоеванных соперников в вассальную зависимость и собственно warlords, новый тип великих людей. В июле ■

Свою игру о наваждениях чем-то чужием мира по футболу получат даже поклонники streamers индустрии пробок в общественных местах (на Уимпдуне, период Анечкой К с криком «Only the balls bounce!»). Неспешная (мобильного происхождения) аркада производства maddy Games, в которой надо увероваться от судей и севирити будет называться Fielder (стример по-прежнему Май).

Тотальная империя будущего, сочетание лутера с RTS, инопланетные враги, реалистичная физика — самые популярные явные selling points. Вот это обещают быть в игре «Империю правды» которую разрабатывает Ice Hill на модном девелоперском Эксперименте бург (знал бы тов. Свердлов), а издает «Анчел» решительно отменившая игру от одноклассника творчества некоего Н. Парунова. С оптимизмом последнего

Бенгальская Digia Reality собирается спланировать водно RTS, и FPS жанры в игре Field Ops. Ученый срок выхода гибрида а также то, что в RTS War on Terror (тоже Digia: Reality) которая выйдет вот вот есть возможность воплотить в концы все в общем-то, но не Ноябрь.

«Дивный дорос» был обречен по-настоящему. Делать его будет академическая компания Target (Ex Machine), приспосабливая намерение успевать геймплей по сравнению с «Нечем доросом» среди заключенных будит и требующие для своего исполнения обыкновенных под несколько миллионов. Запуска. Помните capital lets a Planescape? Тормит? Осень



■ Europa Universalis III. Карта мира перестает быть нейтрально-серой и превращается в сурово-прозрачную. Непрозрачно-розовые, как и владения династии в Испании.

### Super trooper

Have you ever seen a moose in Sweden? Впрочем Швеция славна не только оленями, но и разработчиками ИИ, которые с поразительной синхронностью выдают подробности своих новых проектов. Digital Illusions, родительница серии Battlefield, недавно полностью проглотила или уже переваривающая? EA, наконец, преодолела нордическую замкнутость латвердига BF 2142 и подписались с индусом частностями. В XXI веке, вове-

не Полдень, а новый ледниковый период за непокрытые льдами земли воюют Пак Азиатская Коалиция и Европейский Союз (утрата американцами независимости в пользу ЕС легко объясняется количеством игроков азиатского, но также и необходимостью изжития смога в Лос-Анджелесе путем пересадки всех местных на велосипеды). Естественно, в арсенале бойцов сплошной хай-тек, включая cloaking devices и электромагнитные гранаты, вместо танков — сплошные бовые роботы (в что вы хотите, будущее). В Европейском союзе провоцирующая бело-желтую рознь игра выйдет 30 сентября.

Massive Entertainment, живительный источник наплевки Ground Control, тоже развернула уста, высказавшись по поводу уже давно находящегося в разработке новой RTS на технологической основе GC. Вы будете смеяться, но это снова модная в этом сезоне альтернативная история, на другой временной частоте СССР живодоров и уже почти завоевал Америку. «Почти» — ключевое слово, это поймут даже люди, неколлективно употребляющие слово «индус» (означающее грыва из надики). Победить все равно не удастся,



■ Battlefield 2142. В XXI веке эмблемой Евроколла становится единорог (см. нашивки супертроopers/троутеры). Это так надо!

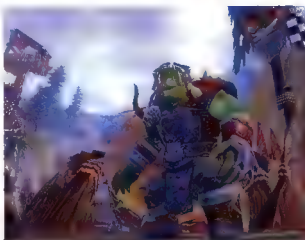
потому что на защиту демократии встанет толос Трейси Лордз. Обидно да?

Paradox Interactive продолжает угнетать воображение публики масштабном своей Europa Universalis II, четыре тысячи исторических монархов для манипулирования, выбор формы правления и торговой политики государства (с +cs — это актуально), а также возможность приглашать к своему столу (двору), великих людей вроде Моцарта, Ньютона и Декарта. Вольтер — обязан быть как и Фон Фигин. ■

/ ппго-движение

### Бандерлоги сканут в онлайн

Секретность — свойство всех обзвизан, включая хидных. Новая студия BioWare в Остине, Техас, работает над некоей MMO RPG, интересно, что в проекте участвуют давешние KOTOR-кананды и бенкенды из Sony Online Entertainment, Star Wars Galaxies, немецкая CD Projekt и Enlight, сыгнанный бизнесменом Тревожа. Ча, не не только намерены сотрудничать в благородном деле озаконления европейцев с азиатской культурой (шведские берите пример!), путем продвижения он-лайнных игр из этой страны, себе та не Запад, но и опыты таковы, в обстановке страшной секретности работают над «секретной» транскриптурной MMOG в расчете на 2008 г. Не чуждая между народному обмену Codemasters уже этой осенью готовится запустить ArchLord — фэнтезийную MMO RPG из жизни людей орков



и пунцы, не ночью, нет, эльфа, крупица оригинальности — возможность для игрока стать царем всей игровой мира на месяц (после годичной еженощной «прокачки»).

В онлайн стремятся новички с амбициями вроде ирландской

Star Cave Studios (www.starcave.com), с проектом Terra Formations MMO смесью FPS, RTS и RPG (пару завуировывающееся на Европу (спутник Юпитера) человечество (игроки) разделено на солдат, ученых, изобретающих для них оружие, инженерно-терраформи-

■ Warhammer Online. Позвоки WO-орки на WoW орков или нет — решайте сами. Нам кажется, что да. Нам кажется, что WoW орканизм орковом влиянии на жар и Mythic не нужно стричь очередей.

ров и генералов, которые командуют всей этой публикой в RTS-режиме Или Exaltus ура TMS Games (www.thinkingmantis.us.com) делает небраузерную MMOG про томиби с ориентацией на взрослую аудиторию и возможностью играть как за укрывающихся за баррикадами людей, так и за мозговод.

Бать уникальными и непохожими на остальную часть толпы для MMO-игр очень важно. Mythic отрицает даже аналогичное сходство между орками и дварфами из Warhammer Online. Age of Rescoping и однокоричными существами из WoW. WO-орки увеличиваются в размерах с возрастом, чем длиннее борода у WO-дварфа, тем он старше и опаснее. Приматов зубоскалово это не останавливает. ■

LOAD

# СОН В ЛЕТНЮЮ НОЧЬ

Одно из Oblivion-измерений: пурпурное небо, вулканический прах в яростном, оранжевую прожилку, иссеченный рунами клинок в зубах, без кузненных молоточков и без сил, до колена в алдских краснокожих трупах. Стрелки внутриигрового хронометра показывают далеко за семьдесят ч. Быть морфтингом можно пофартать? Нетф. рано. Пфину Мефрун Дагон долфен нам сфое чейство чейное сфие. Рррр!

## THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Бесплатная демонстрация  
PC (Windows 2KXP), Xbox 360  
Bethesda Softworks  
(www.bethesda.com)  
2K Games (www.2kgames.com)  
www.elderscrolls.ru  
www.2kgames.ru  
21 марта 2006 г.  
Pentium 4 2000+ 5 2 Мбайт ОЗУ,  
Direct3D-совместимая видеокарта  
с 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c



www.elderscrolls.com

Французские студенты ушли с улицы, рабочие заводов Ford экстренно продлили забастовку, к международно-космической станции отправился внеочередной «грузовик», а из мавзолея ислезло тело вождя на экранах всех мониторов мира The Elder Scrolls IV: Oblivion. Планета дождалась.

### Метаморфозы

Спасибо, Bethesda! Эти правила скоро начнут преподавать в начальной школе. Бокс с сумасбродными выдумками Евклида. Старт с решеткой без пролога. Финиш где-то в высших

сферах, среди богов, святых и императоров. Между ними десятки часов, километры, дороги, литры крови, тома библиотек, тонны добычи. Единцу измерения удовольствия можно было бы назвать «Даггерфолл». Или «Морровинд». Или «Обливион».

Десять лет подряд Bethesda Softworks рассказывает нам одну и ту же историю, умело подтасовывая имена, названия и даты, купирова эпизоды, и добавляя новые подробности. О ее слабостях нам известно все, мы неизменно прощаем. Каждый раз она старается прыгнуть выше своей головой, и уже погу-

ляется. В нашей сегодняшней версии мифа быть может чуть недостает былой глубины, зато больше счастливого лица, улыбки и пусть оплетенного драматизма. Чтобы в жизнь слепка высоколобого интеллектуала выковылял из себя блистательного пушкинского повесу. И знаете что? Никогда еще мы не плакали так счастливо.

### Цвести, и жить, и умереть

Что нам там? Не DOOM. Оуке? Досадливые виноградные косточки в идеальной стоматологии Oblivion. Шутеры в нокауте.



и надолго. Новейший фасад The Elder Scrolls не впечатляет «шокирует!» Такого просто не может, не должно быть. Листочки на причудливой вазе рун меча едва тот выскальзывает из ладони: хочется поддеть кончиком большого пальца, сенсорное ожидание холодной выпуклости металла вероломно оста- навливает стекло монитора. По- пытки повторяются снова и сно- ва — чистая моторика. Неירו-

наверное, она еще и звенит, не знаем, не дотянуться, сколь- ко ни пытайся. Морок такого уровня достоверности по хоро- шему должен стыдиться собс- твенной вредности для органи- зма, однако Oblivion сходит с рук абсолютно все.

Даже Xbox. В лучших тради- циях evil-организации Microsoft наследила во всех важнейших дизайне соединениях: от графики до игромеханики. Тот самый

лей, струнь, рех, серебрятся на зависть хорошему авиасимуля- тору: ну а под наблукном прости- раются и вовсе земля обетован- ная Сотни (в самом деле, Ска- жинка, ботаники Ашот) видов растений, кустарники и выюнки, ожерелья цветов, грибы у кор- ней и на стволах, губчатый bump- корь, отдышающее тень ли- стья и иголки, шипы и соцветия, огородные и динокарастущие культуры — все тянется к солн-

**Заклинание невидимости полностью изживает sneak, всякий замок въворачивается наизнанку перед open very hard lock, а настроение собеседника прыгает под потолок под влиянием fortify personality.**

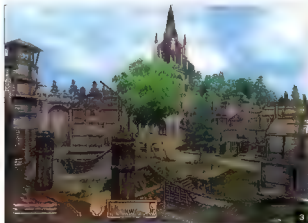
■ Герой изматер, но NPC остаются. Очень скоро примитивная броня подкастных компьютеров персонажей не оставит им шанса в бою с персонажем игрока.

■ Стрель застревает в телях, но не исчезает: подобно пулевым отверстиям ГРП. Почти весь боезапас можно собрать после драки и еще не раз использовать.

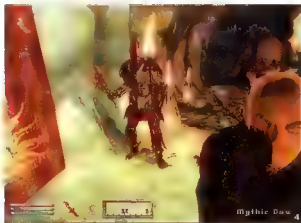
ны в растерянности: от разма- шистого пинка боевым молотом в ужасе хвататься за плечо — приличные отписки на торце чу- до-чичины должны бы заклеить на всю жизнь, как в таком развобранном виде ходить за ке- фиром? Кольцо на руке, рога того злодея с орудием мозгового шибания можно заметить лишь на стил-кадре или скриншоте: но оно там есть — не забудьте пожалуйста, забрать с тушкой устремляющего вида, шипастая броня, вся в красных и черных ребрах, приторочена увесисты- ми кожаными ремнями к тускло блестящей кольчужной основе

ро-р-р-эффект внезапного воз- никновения монстров домов, деревьев, трав и прочих бес- спорных визуальных достоинств наличествует в Oblivion в полной мере: выкрученные до максима- градусники дистанцирования, отрисовки объектов раскраши- вают до стебелька лишь скром- ную окрестность и не позволяют разгадать стада умирающих от скуки овец с подобранных по- воду расстояний. Но ландшафт все равно помречает разум: из частоты зеленых макушек торчат клыки бастионов, дороги петляют между холмами и исче- зают где-то между небом и зем-

ду и лунам с положительных приро- дой мест идеально соответству- ет нормам икебаны и фэн-шуй и при том умудряется не вгонять кремниевые мощности в тяже- лую аплодисментскую кому. Добрая половина флоры подда- ется сбору и коллекционирова- нию, употреблению внутрь, сме- шиванию, варке, растиранию и измельчению. Школа лучших частей, а также улышается нам из каждого крохотного закутка Oblivion. Если подсчитать коли- чество мухоморов под деревь- ми и сложить его с числом по- жек на столах в центральной имперской провинции Сулоси



- 1 Объем вложенных в города дизайнеров энторчсов не поддается подсчету. Женщины, каждый
- 2 Подземелья часто оказываются лабиринтами, выйти тем же путем не удастся. Путь к волшебному свету, обычно являя собой регион джоб-желателей



итог наверняка покрывает расстояние от Земли до Луны. Причем неоднократно

### Различие в происхождении

Обоим играм подобно художественной роскоши Daggerfall и Morrowind, тем не менее были задуманы и созданы хитроумнейшими мультиплатформными сюжетными узлами с огромным количеством ходов и решений и

вечна в условленном месте. — ситуация для Daggerfall вполне объединяющая. Многоплатформность потребовала от Bethesda известных жертв и Oblivion обросла маркерами наравне с листьями и иглами. Каждый квестовый шаг героя размечен выверен, отретелирован. Стрелка на компасе наперегонки с премиальными GPS системами указывает следующий сюжетный пункт назначения с точностью

какой требуется эдак, и нажатием на кнопку. В раскладке клавиатуры традиционно присутствует функция автоматического бега, и только благодаря очень счастливой случайности в Oblivion нет автопилота с системой голосовых сообщений. Уверен, беспилотное прибытие прямо к ящику с самыми лучшими шмотками в игре (с автозвонением и самоспринкером) пришлось бы по душе многим геймплад-жителям. Не надо думать. Не надо искать, не надо записывать. Не надо узнавать в лицо. Топай куда сказали, все схвачено. Студия. До жути.

Об интерфейсе смолчим. Лишь пожалеем об отсутствии кнопки «третий человек» и «квадрат» (один «крест» и «цель» два «круга» уже нашли, в стандартной QWERTY раскладке. «Зачерченное под геймплад» — на манер Faber — управление в ПК-версии The Elder Scrolls? Сама мысль об этом вызывает колики. Борр! Все забыли забыли.

Сюжет, однако, постоянно напоминает о консольном игровом недвусмысленным звоном чей. Ну нет извили в Oblivion! Если долго долго долго, долго ползать по тропинке под слоем спящего маркера, макушка вдруг сильно ступается о конце все побойте. Спать на обочине и заниматься стяжательством нам предлагают максимум один раз и то какой-то неуверенный для

The Elder Scrolls традиционен отмеряет потенци игрока по уровню в классе. **Акробаты и торгаши, берегитесь: там, где десять часов назад дежурили кислородные гоблины, ныне дует ноздрю минотавр.**

### CREDITS

исполнительный продюсер

ведущий дизайнер

ведущий программист

ведущий художник

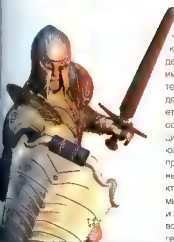
Тодд Говард  
(Todd Howard)  
Кен Ролстон  
(Ken Rolston)  
Гей Карвер  
(Gay Carver)  
Матthew Каролина  
(Matthew Carollino)

Oblivion им не конкурент благодаря обширной казуальной аудитории ее Xbox величествен Интрига Morrowind с игрой Великих Домов сопоставляющими представителями локального пантеона и бесчисленным числом более мелких конфликтов, каждый из которых развязывается как минимум парой способов, недоступных для Oblivion по сугубо религиозным соображениям. Понимаете ли, геймплад не располагает к философии: это оружие колки. Его владелец может поддать на девелоперов в суд, если капризный сюжетный квест решит не дождаться чело-

вство до пары см. Будь на повестке дня утерянная драгоценность, дикий зверь или пожилой архмаг пылкий, соблюдающий как и все остальные NPC в провинции, строгий суточный режим с перерывами на трапезу и сон.

В Oblivion нет ни личной свободы ни презумпции невинности. Волшебная стрела вытаскивает за шкирку Короля Червей со дня позавчера, вулгарно ткнув в укрытого заклинанием невидимости персонажа, приводит за покорь прямо к воротам сверхсекретного убежища. Хуже того — внутри она притягивает к лестничной клетке, соорудит





надежности изымая все пожитки и накопления в качестве издевательского гарантий верности императору. Его Святейшество тем временем ковыряет в зубах державой и регулярно выступает с инициативами примитивных собирательных квестов. Коллекционирование артефактов и союзников для династии Септимусов проходит под глубокомысленным присмотром оных: дескать, кто-то может и правитель, но мы натуральным Тезей Одиссеи и Ясои в едином бутоне. Если бы все это словоупотребление да не гендерными мауонтами

текстурной моде подменялся и просто норь, ошметки фортот развалиль: городов, лагера разбойников, хостелы, частные поместья, могильники и шахты с привидениями — их буквально сотни, и каждая есть поэма. Вдоль дорог разбойники, в пещерах вампиры, целая деревня становится невидимой, и как будто всего этого счастья мало повсюду вспыхивают костры порталов, и с приветом от принца Дагона на голову валятся полчища кляксовых, копытных и рогатых daedra. Эндорфин прокиньвает тело, когда без всякой

ли на одну мышленную кнопку, но шокирующая техника блокирования клинком и щитом революционизировала потерянный было навсегда спарринг. Легитацию поставили вне закона, зато фотографировать (именно фото) приважи можно до следующего пришествия — с архитектурно художественной точки зрения Oblivion достойна любой бивенале. Церковная готика, оранжево-прищипные мазаки, кога, кирпичные твердыни, севера, соленый маринистский быт, сползшая лаконича, порпачия, многотонный столичный стиль. Кто сказал, что КИ — не искусство? Возьмите, пожалуйста, ста, обратно.

В этой конфете слишком много меда, нам не устоять. Магия спавнована в бою и всесильна в любой жизненной ситуации, золото по сути утратило покупательную способность, ибо все лучшее всегда снимаются с противников, тележку из Daggerfall, опять не подвезли, а гильдии мало, ма по мало. Ну и что? Титаническая харизма и помрачающие, всякий рассудок, внешне данные, Oblivion затащивают недовольство бардачить и кляпом и ласкают органы, чувства до состояния блаженного опияющего безразличия. Остается только любовь. Опять. Навсегда. До следующего свидания.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

## Неизлечимую для Bethesda проблему моделирования человеческих лиц частично решает встроенный в игру физиономический редактор.

### Должно считать мы как бы богом

Oblivion берет сердца традиционным уже разносом мелочайших, почти обывательских забот — если не учитывать факт пребывания в очень сказочной и обворожительно красивой вселенной. Кажется, что провинция Сиродил уступает в пропорциях вечноте темных эльфов, да и пересечь ее можно от края до края за считанные десятки минут. Зато карта перепружена объектами рутинной работы, отделанные по последней

го покровительства со стороны отшатнувшись всзнающего, компаса разыгрываются микро-трагедии: горстка имперцев по пояс в кричащей траве держит удар чертовой дюжины, лара магов гильдии высматривает шалашега некроманта, а одинокий охотник поражает стрелой ланч и задумчиво осматривает свою жертву в неровном свете потрескивающего о факела.

The Elder Scrolls в одночасье дивно похорошела и изрядно опростела. Без того жалкие три боевых удара благополучно се-

Идеи с шоковой отдачей в клинок после удачного флэка гончальна. Соперник всегда отключается для примитивной контратаки.

Нашло в ад, направо в норы. Oblivion не отказывает любознательному путю, заставляя з приключеньях, новые приключения открываются на каждой ступени.





■ Оператор, пожалуйста, дайте эту картинку крупнее. Обратите внимание: черепица не крыша — как живая. Разрушенная кровля молотковой решеткой свисает, а «чешуе». Таки на подиум ниже от жаслоа, кирпичная кладка стен, в промежутки «раз» еще дыры на крышах, и черная мгламины оба отразится в баллистическом полете — кто-то из монстр забил им на балконе гранату.

## Удар молота

**B**est Way goes to Hollywood! «В тылу врага» теперь называется Faces of War, издается на Западе могучей Ubisoft и будет конкурировать не иначе как с Company of Heroes (Relic/THQ), потому что больше конкурировать не с кем. Два долгих года RTS-самородок из Свердловска копил силы для нового удара: с технической точки зрения игра выглядит великолепно, но можно ли в нее играть?

### Смотри шире

Эпические фильмы про войну лучше смотреть на широком экране со звуком 5.1. Чем военно-патристические игры хуже? Новый монитор (да, мечта идюта осуществилась) и «В тылу врага 2» подружился, причем с первых кадров. Такж союзников разлетелся на заплатах. Фонтен на площади закрыли на реконструкцию, в окрестных домах заложили фашисты, и в воздухе нахлещ: накрашеных пелерестных огнем, предстоит подготовить грядущее появление танковой колонны.

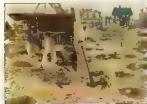
Стандартное начало из усредненной WW2 RTS: однако что происходит в кадре? На экране — младший брат Сэм из Duty 2 стратегического назначения. Где мои, простит господи, концы? Кто все эти подды в халки что орут благим матом и лезут под пули? Кто приказал открыть огонь из миномета? Кто вообще позволил за пускаться скритыи, если я еще не притормозил к рулют нам управление? Минуточку, минуточку!

Изучать подзабытый интерфейс в столь несанитарных условиях решительно невозможно. Примерять в руках плавающую камеру и отправляться в полет над полуразрушенным городом. Бои на улицах, безо всякого участия игрока. Best Way делала это и раньше: одну с обновленным движком и тактическим AI происходящее выглядит совершенно иначе. Одновременно в кадре присутствует великое множество микроскопических, едва за-

метных глазу событий и дапо, полагаю, не только в пилонных гикселях по горизонталю. Продолжайте наблюдать. Постепенно в накорочку звуков и образов начнет выдываться подобие гармонии. На места убийств сопадет из воздуха (тактично), образуется подрепление. Герои один за другим гибнут под ураганным огнем, однако стоит А захватить отпазную точку, намын начинают нести потерю, из-за угла появляется танк, сферестные здания, которые еще минуту назад казались абсолютно надежным укрывалом, вытравленным образом превращаются в горючий дрова. Ландшафт уровня постоянно зоопозиционирует и совершенно ясно, что если запустить миссию еще раз, все случится совершенно иначе. Завероконный я не могу потопаться от этой батальной сцене! Стоит ли вообще начинать игру? Нужен ли здесь человек?

### Стоит, стреляю

Эти сомнения были бы менее тяжелыми, если бы мы не имели дело с Best Way интерференсом. Не то «чтобы он плох» — требует прищипывания. Проблема и великое счастье. «В тылу врага» в том, что игра не вписывается в привычные каноны RTS и удачный брак с Ubisoft странным образом не изменил эту ситуацию. На простой вопрос: «как в это играть?» авторы по-прежнему отвечают: «как хочите». В оригинальной игре нам было позволено выбирать один из двух стилей — «классическая RTS» и «игра прямого управления», смены которых полностью переписывала ощущения. Вероятно, чтобы окончательно запутать нас, «В тылу врага 2» предлагает еще один режим: «конандрион».



«В ТЫЛУ ВРАГА-2»  
(пресс-демо)

тип	Action/RTS
платформа	PC
разработчик	Best Way
издатель	«С» (http://www.s.ru)
дата выхода	Май 2009 *

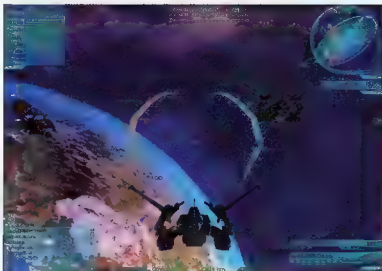


■ Захватить артиллерийское орудие и развернуть его на то, что во-вильдет градоу? Приравнять идея. Жаль, ой так и не суждено воплотится. Собрать разбросанный по всему уровню заплети придется очень долго.

Он для крестных отцов RTS-мафии, которые считают миксе своего достоинства цеплять мышкой с частотой пулемета, обводить кого-то в рамку или не дай бог метить прицелом в головы фашистов. Одно нажатие кнопки, властный взмах курсором, мышью, и вот уже взвод отправляется в атаку, самостоятельно выбирая места для укрытия, цели и порядки из уничтожения. Ничто уже не может отвлечь игрока от просмотра интерактивного хф с участием высокопосланных статистов. Возможно, это и есть первый шаг на пути к созданию «идеальной RTS для консолей»?

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

<http://fucosofwargame.com>



■ Вот она, планета, совсем рядом! И, впрямь, можно посетить любой уголок, выслать шасси и попробовать сбить «так» за горизонтом» — гринмбуда. Ну, то есть теоретически можно. На практике же, стоит вам сойти с заданного курса, как грозный командир немедленно «требует» вернуться в строй. События в бою идут в реальном времени... сами понимаете.

## Зеркала наголо

**С**ей батальный космосик награжден редкостью залихватским сюжетом. Признаться, у нас были небольшие опасения на его счет — и тем приятнее, что они не сбылись. Подобно «Звездному десанту» Верхунова, блистательно демонстрировавшему утопию Хайнлайна, история «Завтра войны» является весьма едкой сатирой на подлым отечественного военно-имперского мироощущения. Так держит!

### И никакого пива перед вылетом!

Стандартная история Веролопного нападения до верха набита храбрыми героями: тонконогими гад-вамп из разведки и хлюпающими ресницами барышнями из мадам-части. На месте все атрибуты: агитпропа, добро-воля, три джга вперед, эскадрильяются национальные стелсотины. Как корректнее (авансуюсь) соотрассать от взрывов «Что это?» — «Джидь, сэр» — так и не особенно. А фоном всему служат совсем уж абсурдные детали: здесь же офицеры на редкость живыми голосами несут воспитательную лекцию по поводу подло-фе-о-ксисиду, драматично преподносит совершенно потрясающие военные планы, а для «наших» кораблей создадут искусственное северное сияние, которое оставит радары противника». В кают компании, если при-смотреться, молчаливый телевизор транслирует клип «ВИА-ГРБ» (редакция поспешно боготворит этот выдающийся коллектив и потому переполнилась счастьем, узнав, что эта «умная» благополучно доживает до XXVIII века, в котором и происходит действие игры).

Особенно умилятельно наблюдать, как в этом вакуумном балагане «чувствует» себя главный герой, а он нежитик шло ко всему относится на редкость серьезно и ответственно — как и полагается персонажу настоящего агитпропа.

Во внеполетной части наш парень может вышагивать между несколькими промышленными, к примеру,

местной забеголаковой госпиталем, пивной кавторой штабом, где выдаются задания, и ангаром с техникой. Встретив других персонажей, можно вступить с ними в беседу, и эти необязательные диалоги приносят в игру существенную долю разнообразия.

### На плацу все к лицу

Патачельные аппарат, свободно перемещаются из космоса на поверхность планеты и обратно. То есть вы в самом деле начинаете в черном вакуумном бассейне, потом входите в верхнюю слои атмосферы, вас окружает белесый туман, обшивку корабля надвусмысленно пилуют гостеприимные язычки пламени, а температурный датчик показывает, как у вас дела, можно ли продолжать агрывать в воздух с прежней скоростью или пора паниковать. Затем плавия исчезает, датчик успокаивается, и под вами уютно расстилается вся планета. Никакие загроможденные экранов, действие плавное и довольно быстрое.

Игра унаследовала от книги (см. наше интервью в февральском номере с г. стр. 98) некоторую тягу к реализму, брздуного, если это можно так назвать. Так, газеры здесь не похожи на медленно петляющие разноцветные светящиеся тулы, как это принято в одной популярной вселенной. Они тонкими, хирургическими нитями бьют сразу, никакого упреждения брать не нужно. Если ваш корабль врывается в огромный вихоросец, вы не отсккакиваете подобно резиновому мячику с нефортирными повреждениями, а просто взрываетесь на месте.

Реализованы два варианта «физики»: крайняя с дополнительной возможностью отклонения инерции, и



### «ЗАВТРА ВОЙНА» (альфа-версия)

Жанр: Симулятивный космический симулятор  
Платформы: PC (Windows XP)  
Разработчик: CrioLand (www.crioland.ru)  
Издатель: "1C" (http://www.1c.ru)  
Дата выхода: Лето 2006 г.  
Желаемо рекомендуемое: Pentium 4 3000, 1 GBait ОЗУ, ATI 3800 или Radeon 6800, 6.5 GBait на жестком диске



■ Пива большинства персонажей обозначивающее за разлитием. Этот сюжет подбавляет имеет часть делить с нами одну каюту

симуляторная. Управлять движением можно как двойстиком, так и мышью, причем у последней есть еще и альтернативный режим, в котором можно цеплять по клавише выбирать цели, режимы, автоточия, особенно полезно для полетов в стрелу, и пр.

Правда, поскольку мы оспаривали совсем, совсем совсем не финальную версию, разбирать симуляторные особенности говорить об игровом балансе, про изводительности и прочем пока нет смысла. Общее же впечатление — положительное, сюрприз в лучшем смысле слова. Желаем авторам, чтобы прод, пережив все трудности роста, удался на слезу.

АШОТ АХВЕРДЯН

www.zavtravoyna.ru  
www.games.1c.ru/zavtra\_voyna



# Игра всех святых

Fight Night Round 3 — гордый представитель лучшей в мире серии боксерских симуляторов. Бодрее, полнее и (во многом) точнее бою не симулируют сейчас, и не симулировали раньше (если, конечно, не считать Mike Tyson's Punch Out! на восьмидесятибитной консоли NES). По реализму и тактическому богатству у FNR в мире виртуального бокса конкурентов не больше, чем у Pro Evolution Soccer в мире футбола. Впрочем, у PES есть заклятый враг FIFA Soccer, а вот подобрать достойного соперника FNR невозможно в принципе. Не зря же про Рокки выводить на ринг!

## FIGHT NIGHT ROUND 3

Жанр: Симулятор бокса  
платформа: Xbox 360, Xbox, PS2, PSP  
разработчик: EA Chicago  
издатель: EA Sports ([www.easports.com](http://www.easports.com))  
Год выпуска: 20 февраля 2008 г.

**Н** о, увы и ах: менеджментом FNR3 занимается худшая контора из всех возможных EA Sports. Вы, наверное, знакомы с политикой этого замечательного издательства, касающейся нововведений. «Игрокам не хочется нового. Игрокам хочется старого» — но в горящую щей графике Xbox 360!

Даже по меркам спортивных симуляторов третья часть FNR мало чем отличается от второй по подавляющему большинству параметров. Тот же боевой движок, та же схема управления, те же режимы тренировок, тот же бестолковый AI делаю-

щий сингл режим занятием хоть и самоутверждающим (проиграть очень трудно), но прямо скажем бессмысленным. Мутация коснулась, в первую очередь графики (хотя на PS2 разительных изменений вы не заметите) а во-вторых паритости профессиональных боксерских хитростей. Прочее дурацкое аркадное вставление от второго лица, сюжетный мордобой на пресс-конференциях — популярность у публики — на месте — честного боксерского рейтинга — можно классифицировать как маркетинговый наполнитель чисто

номинальные, даже не косметические изменения.

## Мумия возвращается

О кей, рассмотрим же боевые тонкости. Появилась возможность выбора стойки (есть и неортодоксальные вариации «мумия» и «с опущенными руками»), стили нанесения ударов (от быстрого и без замаха до могучих алперкотов с небольшим разбегом) и даже стили блокирования (кроме обычного вертикального блока есть горизонтальный, в котором боксер как бы обхватывает себя руками). При помощи

[www.easports.com/fightnightround3](http://www.easports.com/fightnightround3)



этих манипуляций трудно получить катастрофическое преимущество, но они все же позволяют отрегулировать боксера под собственную манеру ведения боя, во второй части удавалось хорошо, если смеяться левостороннюю стойку на правостороннюю).

Масса разнообразных ро-четаний, но на деле самую большую роль играет выбор методов нанесения ударов

ная EA очень любит свой «фирменный» (правда, уже денный из японской боксерской серии) режим вычерчива-ния ударов при помощи пра-вой аналоговой рукоятки. Ру-коятка вправо — поднял по-кооть полукруг назад — пошел замах полукруг вперед — вло-жил в удар вес тела. Можно варьировать как скорость, так и силу удара и теоретически соорудить сложные комбина-

она — нет, не валится с ног за-мертво, как в Клоуско, 1 mings. Вместо этого включается об-разчик редкостного корпора-тивного идиотизма: вид от лица пропустившего удар боксера на боксера, удар нанесшего. В таком малопримечательном ракурсе вам предстает уникаль-ный шанс провести еще пару ударных флюкс и наконец, по-пожить соперника. Бред патен-тованный. Но нужно ли было,

В состоянии «перед нокаутом» (шум в ушах, в глазах ночь) внесена коррекция: удар в корпус укладывает на-прочь и сразу. А вот в FNR2 свалить противника уда-валось лишь добрым десятком ударов.

■ Джеб — доводит Ложайств, помните об этом принципе. Против идущего вперед соперника джеб такое же эф-фективное оружие, как и супертяжелый кулак или хаммер. Всегда начинайте бой с джеба в корпус.

■ Принцип простой: видишь ухо — бей в голову, видишь локоть — бей в бок. Если уклоняется назад — бей джебом в корпус. Если вперед — прямым в голову и т.д.

Стойка «с опущенными рука-ми» все таки почти не замед-ляет блокирование, а блок-крест накрест лишь микроско-пически уменьшает скорость проведения контратаки. Но почти невозможно построить бойца, использующего по оч-кам, используя «сигналы» или «базисные» атаки, точно так же бывший без замаха ни-когда не станет нокаутером.

Идеологические различия между нокаутером и нормаль-ным боксером начинаются в FNR3 еще до выхода на ринг и даже до конструирования чем-пиона в настройках управле-

ции из джебов, хуков, кроссов и апперкотов.

В третьей части на правую рукоятку повешены три новых управления: сверхсильный удар «кувалда» (долгий замах, долгое движение вперед) сверхсильный апперкот (очень долгий замах, долгое движение вперед) и сверхсильный хук (долгий замах, очень долгое движение вперед). В идеале, когда один из таких ударов со-единяется с целостью против-ника, лайфбар жертвы (серь-езные игроки разумеется с-четчиками жизни и энергии не пользуются), обнуляется и

чтобы новые удары визуально хоть чем-то отличались от Старых. Иначе не пошел бы марке-тинговый отдел.

### Почти как бабочка

Второй режим управления, ко-торым пользуется ваш рецен-зент, предполагает нанесение ударов посредством кнопки и блокирование правой рукоят-кой. Очень удобно можно за-крыть голову руками и идти на соперника, как буйвол, в то же время всегда оставаясь за со-бой, возможность отскокить и провести стремительный джеб, а то и серию



Бейцы очень здоровы, весьма выносливы и выносливы под ударом (для этого разработчики, надо признать, точно в момент нанесения). Промоутившиеся бойцы становятся таким же беззащитными, как если бы его удар был принят на руку и отведен в сторону.

Гематомы и рассечения лучше обильно обрабатывать антисептиком, а не полагаться на автомат. Рассечения — в первую очередь. Очевидный нюанс: если боксируешь в «не своей» стойке, можно держать израненное око подальше от соперника.

Недостатки. Нельзя контролировать силу удара внедрением шифтом-модификатором. Нельзя проводить только через терзание правой руки с зажатой шифтом-модификатором. Но я до сих пор свято верю, что сила ударов в FNR не нужна. Энергии все равно хватает на два, максимум — три, выплеска, а в тех весовых категориях, в которых действительно интересно сражаться (до «высшей» включительно), один пропущенный удар почти ниче-

ся в удар соперника. Работает всегда.

Сражаться в таком стиле здесь еще приятнее, чем прежде. Все-таки (но это очень субъективно, боевой движок у FNR3 весьма точный) получает ся красиво нырять под удары, система попаданий более честная, каждый удар на противоходе или скажем по рассечению брови ощущается физически. Хотя обратной связи на геймпад почти не ощущался.

сколько-нибудь равном поединке — фатальны и изымы.

Особенно Железного Беднягу сбивает с толку вновь введенное переключение «на левую» из правосторонней (левая стойка в повествовании почти всегда удается провести серию хороших ударов по незащищенному неумному профилю. Однако компьютерным боксерам все таки попытались придать видимость характера: один боится другой устраивает драку на взвешивании боя, с которыми встречаются несколько раз, начинают вести себя более агрессивно (но никогда — более осторожно). Но сделано это неудачно: спустя рукава и похоже в последнюю минуту. Однопользовательский FNR3 режим как это ни странно звучит, более некондиционен, чем в предыдущей части. Например, вместо того чтобы вести в бой нормальный магазин с широким выбором предметов первой боксерской необходимости, каждый со своими планами и мечтами, EA оставила ту же невменяемую подборку, безуспешно попытка к промо артефактов из FNR2. Только теперь перчатки «плюс десять к силе» идут за десять тысяч долларов, а перчатки «плюс двадцать» за семьсот пятьдесят тысяч, чтобы игрокам было чем заняться, чтобы

Во время битвы в «Сумеречной зоне» (за один удар и пару секунд до нокаута, когда ты уже висишь на канатах) можно спасти положение, проведя единственный сильный, точный и неожиданный хук. Тогда за один удар и пару секунд до окажется соперник.

го не решает. За нокаутом тут не поймешь, зато можно сослаться на соперника градом легких ударов (и изредка вколотить один два зорких кула в корпус или голову), набирать очки, менять тактику на лету, оставаясь относительно защищенным. А главное — попросту вытаскивать нокаутеров на себя, подходить с поднятыми в блоке руками, ждать, пока они изголодаются для мощного кула в корпус, отходить на попятный и бить незащищенного, целиком вложившего

все передается через анимацию, поведение бойцов.

## Раздача мозгов

А, все еще никуда не годится. Если раньше имитировались три типа боксеров («наглый», «осторожный» и «нокаутер») то теперь можно говорить о восьмидесяти видах поведения. Но при этом бойцы по-прежнему подчиняются жестко заданной линии поведения, они не способны подстраиваться под изменения обстановки, что в хот

## CREDITS

продюсер: Кейт Морган (Keith Morgan)  
сценаристы: Дэвид Геддинс (David Geddis)  
авторы программы: Николас Вейлер (Nicolas Velez)  
дизайнер: Дэвид Баннетт (David Barnett)

было куда вложить заработанные гонорары.

## Рой Джонс разводит петухов

Система «популярности» почти ничем не отличается от старого «боксерского рейтинга»: побе ди пятарьки — получи чемпионато бесплатно. Можно выбирать между редкими боями с силь ными противниками и частыми со слабыми, и если раньше драться со слабыми оказыва лось в безусловном выигрыше (больше успешных боев выше угловой рейтинг), то теперь сн тоже в выигрыше. Действи тельно интересным могло стать включение в сингл специаль ных «миксов»: «выруби его в четвертом раунде» и в следу ющий раз будешь драться с действительно сильным сопер ником, но благодарная инчи ация блистательно завалила Микси всего три «выруби его» «выруби его в таком-то раунде» и «выиграй по очкам» Бонусы столь же пустяковые (ок в дуэльном режиме Hard Hit без времени до нокаута), индекс популярности или на кому не нужны денежные трофеи. А какие открывались воз можности. Эту бы систему да в руки творческих людей, в

игру с настоящей экономикой как файтинг The Cop на PSP. Лечь в третьем ради денег, а? Отправить гада в больницу на пластическую операцию? Зака зать от мафии и нечистых на ру ку промоутеров? Увы — миксы» тоже едва намечены.

Изобилие боксерских сти лей позволяет чуть точнее ими тировать манеру знаменитых бойцов, но пантеон у FNR3 до вольно жиденький: неактуаль ный Рой Джонс, растянутый на несколько весовых категории Гетти, Хаттон, Микки Вард, пре подобный Баррера, св Де Ла Хоя, ны к месту приплетенный Холифилд. В «Величайших исторических боях» который уже год муссируется саватка «Али Фрезер». Если честно удивительно, что при всей сво ей недоделанности, идиотизме маркетинговых решений («Бур гер-кинг»), и срезании углов Fight Night Round 3 настолько хорош в многопользователь ском режиме. Фантастически богатая игра бесконечных воз можностей. У каждого игрока избалованный стиль, люби мый исторический прототип, действия которого можно ими тировать точь в точь, поединки непредсказуемы до последне го раунда. Глазеть от счастья хочется даже лицом к лицу. А уж если есть возможность вы вести PS2 в Интернет.

ФРАГ.СИБИРСКИЙ

В большинстве случаев игроки стоят как чурбаны и обмениваются хуками, даже не пытаясь блоком и уклоняться. Самое печальное зрелище на сцене!







В комнате нашлось место и для симулирующих высот, и для укрепленного форпоста, и для обозначенного туннеля, и для упреждающего триггера. Ищите — и найдете колоссальный Разведчик Уткин.

## Разведчик Уткин

Есть в природе странное, почти детсадовское, удручающее, колючее в мелкую шугу сиротские игры, не помнящие при рождении злым именем, или миллионной бюджетной протекцией. Стыдный, но до умопомрачения сладостный процесс (правда же, мальчишки?) тыкания сложенной из пальцев «козой» в очи болезного почему-то еще называют «рецензированием». Вы легко можете представить себе возмущение «рецензента» при красном колпаке и с колотушкой в руках, когда явные поводы для критики в условленном месте не обнаруживаются.

### Трио из Поддиванополья

Нет серьезно, Multisoft хочется поздравить с удачной игрой. Балансируя между молочной аркадой и тактическим боевиком, новосибирцы удумались не скатиться ни в драматичный примитивизм, ни в клонирование какого-нибудь «Hidden & Dangerous» для тех, кто на горшке. Релизная версия Refuze вдруг оказалась в километрах от прессы-демо, что было вынуждено на страницах мартовского EXE интегрировать и принять.

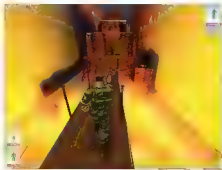
Прежде всего в недрах «Атаки брака» действии нашлось место тактической составляющей, о которой столь погучно обильно и с фирменным юмором, но в которую никто всерьез не верил. Воздушная некаязачива groteskная как деляти пластиковые фигурки она — есть ладная и действенная. Разведчик ему же казуиро да шашку всегда впереди, его голосом вещают игровые подсказки, а содержимое инвентарной подталкивает к стремительным вылазкам и изысканной инфильтрации. Лиль он осведомлен о том, что именно делает та или иная кнопка, всегда готов озвучить пару способов безопасно покинуть этап и обладает истинно английским даром спускаться откуда то сверху на

импровизированном лифте как раз в тот момент, когда кажется, что мучительная пластмассовая смерть шокрует по нашим душам.

Штурмовик и глазастая хэвикая винтовки-телескопа работают напротив дистанционно. Гудиметное хватанье и точечные ружейные партии звучат, в унисон, уверяют, что наши тылы в безопасности, отход товарищи, когда будет туго, подлечись и перекури перед новой атакой! И хотя можно по старинке, выдохнув и заорав непечатное, короткими перебежками, потеряв на скачку руку, куда то возвращаясь взмыленным и исполнить подвигу на заваленном гаюким полу, перебор цепочкой разведка-прикрытие-поддержка мняе

### Штурм Гименя

Но эх, эти блиски опечаток и каплевидных мозолой процесса! Забавляясь мыслью, то как здорово устроен парашют, хлопаящий за спиной по кнопке «Q» и заставляющий, твердый пог приближаться медленнее, мы тут же умириваем во что-то не нарисованное, но несомненно, осязаемое — и зависаем в плотных слоях атмосферы. Сдобряя размах, с которым воюют косяковые обитатели «иклопической комнаты», с применением собранной на коленке авиации и артиллерии, и внезапно выкажем, что на одно терморднер, боем не способная поведить триггер. До свидания, этап! Подбираем экипеты, чтобы облакать вер, бальным движением шалтвей, пока они карабкаются по тонкосенным ножкам падаши табуретки к полке, о которой трубят ордера. Вы же падаете, друзья! Все



■ «Ты не пройдешь. Вступу Тайному Пьянани и кландо Опам Анор!» Так кажется?

время, раз за разом. За что нам этот аркадный набор, когда рядом лежит сонный, мучительный шаг, пыль, протыки руку! Да и как тут изнелась, уровень с сыновья, когда нужной незначимый, завяз в хитрине, и ни нехорошие слова, ни плюмбум, ни осколочные ни разрывные, на зоренда не действуют!

Однако вы видите, отметку в дневнике, шапогал v1.0.0.1, избалованный от неприятного нагнета после установившегося небольшого патча, мылом вытесненным Multisoft все заслужил! И мы даже не спрашиваем, что мешало его родителям протереть готовый продукт сразу.

АЛЕКСАНДР КАНЬГИН



### «REFUZE: АТАКА БРАКА»

тип игры: Тактический экшен  
мультимедиа: PC (Windows 2K SP4/DX SP1/2)  
разработчик: Multisoft (www.multisoft-web.ru)  
издатель: «ИДДК» (www.gamedvd.com.ru)  
дата выхода: 10 марта 2006 г.  
номера: Pentium III 1500+, 256 Мбайт ОЗУ  
лицензия: с поддержкой письменных  
шаблонов, 500 Мбайт на жестком диске

www.refuze.1ddk.ru/ru

# Осквернитель праха

Спящий человек всегда одинок. В тот момент, когда перестаешь отличать сновидение от действительности, начинается настоящее одиночество. И нет способа узнать, находится ли этот мир внутри тебя или же ты барахтаешься внутри него... Да не так уж это и важно — выхода нет в любом случае.

## SCRATCHES («ШОРОХ»)

Название	Новинка
на Windows	PC (Windows 95/98/2000/XP)
разработчик	Miscrosoft (www.miscrosoft.com)
издатель	Goal Game Entertainment (www.goalgameentertainment.com)
издатель в России	Play Ton Interactive (www.playton.com, www.russian-m.com)
дата выхода	1 марта 2006 г.
жесткий диск	Решение III 900, 128 Мбайт ОЗУ Операционная система с 16 Мбайт ОЗУ 502 Мбайт на жестком диске



www.scratchesmystery.com

**Е**ще нет персональных компьютеров и сотовых телефонов. Еда es только только выпустили всепроникающий Hotel California, а по другую сторону океана писатель, опубликовавший успешный дебютный роман ужасов, добивается до свежескупленного дома 1976 год. Дом пустует свыше десяти лет, еще шне он в прекрасном состоянии, однако некоторое запустение очевидно. Дремлют комнаты через занавески едва проникает приглушенный свет. Тишина и анабиоз. Пыль — это осязаемое время. Когда

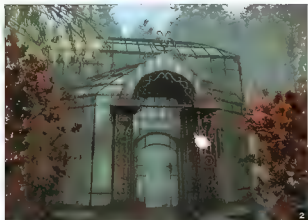
оставаться наедине с вечностью слышно, как она что-то шепчет себе под нос.

## Nevermore

Подобно «Ворону» Эдгара По, Scratches исследует границу между явью и игрой ума. балансирует между реальным и потусторонним. Игра начинается предельно буднично: герои прибывает раскладывает вещи, болтает по телефону с другом, торговцем на движимостью секретарем ждет электрика. Привычный порядок вещей опадает постепенно. Нити связывающие

героя с нашим миром рвутся не вдруг и каждому отдельно. му случаю можно дать вразумительное объяснение.

Старый дом живет историей людей, ходивших по его коридорам в прошлом. Постепенно мы знакомимся с ними: из их писем, дневников, газет, предметов обихода выстраивается сюжет. Сначала разрозненная, потом картина постепенно собирается воедино. Клубки седых тайн ложь, перепутанная с правдой древнее проклятие или же чрезмерно разгравлеваясь воображение. Ветер гудя-



щии в трубах. Даже при свете, когда можно осмотреть каждый закуток, от этого звука становится не по себе.

Всего три дня. Огромные старинные часы, что громко тикают у выхода, отмеряя время нашего пребывания. Впрочем, здесь нет реального времени: безотрадная просто отмечает наше успешное продвижение по игре. Но потом именно часы станут островком безопасности во враждебном до-

Загадки? Они вписаны в сюжет настолько, что нередко вообще не являются загадками. Устроиться в комнате в новом доме — пазл ли это? Нет, действие. Игра и впрямь почти до самого конца будет состоять именно из таких вот действий. Двери запираются на ключи, а не на «пяташки». Поэтому ключи надо искать (где обычно они лежат не помните? Здесь нет нужды спрашивать себя, где найти источник освещения, чтобы

щим на экране поначалу сильно мешает постоянно хочется спросить: «Ну и что мне теперь делать?» Но спросить не у кого: перед нами нет разработчика с морковкой. И при осмотре важного предмета никто не скажет: «И увидели, что я понял вот это и вот то». Потому что если герои — это мы, то мы сами должны заметить, понять, сделать вывод, найти путь. Одиноким Холмс. Холмс лишний и со беседником, чтобы триумфаль-

**В интерьерах Scratches множество репродукций популярных шедевров классической европейской живописи. Впрочем, horror вечно ходит по граням китча...**

Иногда прислушаться к прошлому можно не только через диалоговые и титры.

Скрипящая, серое небо упадка. Чтобы его увидеть, нужно войти внутрь, но чужакам он дане снаружи.

ме местом, куда мы будем приходить, чтобы понять, на верном ли мы пути.

### Поверх барьеров

Scratches демонстративно отказывается от множества условностей, которые так удивляют людей, не знакомых с КИ, и которые мы, пожав плечами, обычно объясняем словами: «ну, это же игра». Можно сказать, что Scratches стремится к максимальной реалистичности, как бы странно это ни звучало по отношению к квестам: тем более в horror поджанре.

залезть ровно в полночь вот в этот темный подвал из которого раздаются жуткие звуки. Спросите лучше, что сделали бы в этой ситуации не какой-то успешный литератор, персонаж этой игры, а вы лично: вы как бы поступили?

Удивительно, но такой подход не кажется естественным для игрока. Мы так привыкли к обычному распорядку: «дверь, комната, загадка, следующая дверь», что игра превращается в странный, реалистичное окружение, тастает врасплох. Привычка отвлеченно наблюдать за происходя-

но заявить: «Элементарно, Ватсон».

### Тайга

Потеряться в таких обстоятельствах очень легко. Не разглядеть среди множества мелочей то, что важно? Просто. Тем более, что активные в точности не выдаются скопом, а активируются лишь тогда, когда у вас появляются причины совершить данное действие. Если вы нашли ключ в демо-версии, то знаете о чем мы говорим. Многие квесты проходили этот способ борьбы с бездумной



■ Оттеки серого. Что такое «красиво» в вашем понимании?

■ Чердак повзрослеющего Малоча и детали, все грудуками, все на своем месте, все связанная ксудино. Быть может, такой порядком сам по себе уже является достаточным доказательством существования потустороннего?

лавинной пиксель хантинга но почти все потерпели фиаско. А вот у Scratches получилось — потому что авторы были предельно скрупулезны в отработке логики наших действий. А она такова: что к успеху приведет только абсолютная внимательность: не стоит вам пропустить какую-то подсказку (где-то не обратить на что-то внимание — потерять нить движения), и все искать невеста: то мож но бесконечно.



со свежими силами: с готовностью задержать дыхание и погрузиться полностью. Ох, какой контраст с привычным распорядком игра-как-бесплатный отдых.

### Пустой зал

У Scratches идеальный видеоряд. В нашем мире в мало бюджетных играх интерьеры обычно пугают грязно размытыми текстурами, а в высоко бюджетных внутренние убранства напоминают рекламу

быть тихо. Тишину нарушают только наши шаги. Скрип половиц, ворчание потревоженных дверей. Время от времени в тишину вторгаются музыка, меланхолические острожные фортепианные пассажи, иногда чуть тревожные, иногда просто задумчивые. В творческом плане — полная гармония, но вот что касается технической стороны.

По большому счету у игры есть только одна проблема — абсолютно нулевой коммерческий потенциал. Скриншоты Scratches теряются среди снимков из прочих игр, тянущих к кричащим цветам. Все действие происходит в одном доме, вам не доведется посетить ни Марс, ни Атлантиду. Загадки одновременно прозрачны и очень сложны.

Есть у игры и еще один недостаток: пусть и помещенные в ее отдаленных уголках, иногда попадаются шуточные Easter eggs, резко дисконтирующие своей нелепостью с общей атмосферой. Зачем? Не ради?

Это удивительно сильная и зрелая работа, игру можно показывать в качестве эталона современного качества умного стильного. Это прорыв в самую высшую лигу, но вокруг ничего.

ALJOT, АХВЕРДЯ

## Вопросов всегда больше, чем ответов, так устроен мир И титры кончаются фразой: «Вы разгадали тайну?».

Большую часть игры герой проводит в босяцких, почти все комнаты которого открыты с самого начала. Посему, если застряв, каждый раз обшаривать его цидком, не хватит никакого ничего. При этом зачастую Scratches требует весьма точного пиксель хантинга. Нужные предметы не бросаются в глаза, а подсказки прячутся в столь незначительных деталях, что выделить их из массы других объектов бывает очень непросто. По сути, игра требует большого напряжения. Как только замечаешь, что внимание начинает ослабевать, лучше сразу выйти, чтобы вернуться потом

ные изображения в глянце. Выходят журналы, безумно красивые, но совершенно неживые. Здесь же комната выглядит сама собой. Несколько тесноватые, как это обычно бывает, наполненные красивыми и не очень вещами, покрытые серым налетом, вставившейся за прошедшие годы пыли. Здесь даже голая стена полна мелких деталей, не делающих ее красивой, но делающих ее живой. И хотя Scratches довольно сомнительно смотрится на скриншотах, в жизни она замечательно. Образец стиля.

Не уступает и звук. В заброшенном доме должно

### CREDITS

автор идеи: да здравствует программист: иго  
Агустин Кордес (Agustin Cordes)  
арт-директор: Алехандро Грациани (Alejandro Graziani)  
музыка и саундтрек: Селар оф Роуз



■ Вот ты какой, инсмульский автобус! Я же представлял его куда более скучным и не таким информальным.

## Злая патока

лучшее в Инсмуте — девочка, рисующая родителей. Можно не присаживаться рядом и не рассматривать рисунок. Но вы обязательно это сделаете. Воспоминание о будущем будет не хуже, чем в скриптовых роликах, кто они, эти мамы с папой, что случится с девочкой, чем сердце. Ну нет, сердце в Call of Cthulhu никогда не успокоится.



Лес Иджебалла Зага

не знаю как вам а мне читать Лавкрафта трудно. А даже не в том что он мастерски играет на струнах фобий, которых у каждого нашего читателя не меньше чем в романе а мне досталась детская балалайка. Всё можно если не почувствовать то представить. И не в том что темнота это не только отсутствие света, но и негиздирные неназываемых тварей мрачное приближение ваших же порождений. Но вот, предвзвезд естество приняв и повелев в его мироустройстве необычайно слож но бывает не стелется, не уплывает эмоциональную ниточку с которой то крадешься через пустынные руины чуждых городов то ныряешь в смуты рафинированного нахвата отмытого от любых привкусов к реальности стра ха. Любое же «следующая станция «Профсоюзная» «это не ть мне сейчас звонить» не говоря уж о доволь но собачьем вздрог под хреновую ниточку верт «кому то и стимулет» Остаются только активные фразы, запя танные описания и неграмотные названия, этики словесный бунт, через который можно пропробовать с ма ленько можно только осторожно отведать колёсные белки голыми руками, приблизиться и выныривать всем телом в просветы, герлы оденуть полагутся пока не окажешься внутри герлы по пояс в душной трасине

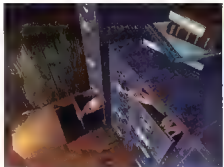
С нашей Call of Cthulhu та же история. Что не удивляет, поскольку игра — необычайно удачная иллюстрация к произведению Г. Ф. Л. Редко когда КИ удастся так быстро

заставить игрока почувствовать себя самым главным героем (патентом?) мучником? Заставить играющего из пытки равно, те же эмоции, что и управляемый им персонаж. Иллюминатизм умеренное любопытство отощание и страх. Много раз — страх. Увы, на ПК нам не почувствовать того, что пережили Мухомолы СМХ, когда сдержанный ритм прототипа превращался в шумный джорджинский прямо в пальцы, и далее. Но и без этого игра плавать хотевшая на графические изыски, но умоляющая в единственно нужном моменте распространять камеру или вздрогнуть, находил способы, что вызвать интуитивную тошноту, что гипотетически возбуждать надзорничества. Рассчитано все, даже арсенальная лопатка шум наступала одновременно с сержантом затылком. Call of Duty, basically.

Стоит же вырваться из этого воспитательно-мрачного тягучего марева расследования, вернувшись от лица повисшего в бедлам детектива — как возвращаться назад и трудно и не хочется. Там было упитательно но вынырнув, видишь: дряхлые «текстуры» и убеждаешь себя, что различия именно в них — но нет. Там элементарно страшно.

## Р'Льєх утонул

Что же еще выдерживает из этой жутки обволакивающей достоверности? Даже на минимальной близости нет никаких шансов пройти игру за один прием. Слишком часто и чем дальше, тем чаще приходится умирать и перепрыгивать перепрыгивать заново одну и ту же сцену. Невозможно угадать сразу последовательность действий, необходимых, к примеру, для бегства из гостиницы: когда лоды-рыбы ждут, троей кровли. На третью попытку от



И что ты же делови в эдакой киноте. мильт? Работаетушка: пошла догнать. Дожде жгущие кошки будят, столько позвала ни и чавкает.

кинотеатр звук (чтобы не мыслы) А это, всяко-такое, здесь «интересный звук», не восьмой задумываешься о том, чтобы очнуться из Сети происхождение Увь, сплосноты итд. же же и убывает атмосфера рассеивается оток. делательство в персонажам и понимая его мотивов ув. туяиваются пелут мысли. «что же он дурака тут твася в подробное не взял? Ну и то, что в кинках и кровинь чего сейчас я» эти гадор развалили до сада в потом взяли в. перушотанас и поговорил с. Дагном по-секунки!

Сила Саи-о-Чулуи в слабости ее героя. В его нервах, в его безумии, в его дезориентации. Ни к чему ей голово-

ВЕНИАМИН ЛЕХТМАН

**CALL OF CTHULHU: DARK  
CORNERS OF THE EARTH**

ж-п	FPS (Fear Panic Score)
оп-форма	PC (Windows/XP) / Paise игра выдана на CD, с ним же выдается с EXE 402.06, стр 66)
разработчик	Headfirst Productions (www.headfirst.co.uk)
издатель	Bethesda Softworks (www.bethsoft.com)
ж-п (дата)	19 марта 2006 г
ж-п 2-й минимальный	Pentium III 800, 256 Mбайт ОЗУ, винчестер с 128 Mбайт ОЗУ 3.0 Gбайт на жестком диске

# Не та игра

Если бы на месте Марио Пьюзо оказалась команда разработчиков The Godfather: The Game (TGtG в мире блеклых красок и двубортных пиджаков), «Крестный отец» увидел бы свет серой брошюрой соединенных двумя аллюминиевыми скрепками дюжины листов. На титульной странице вместо кисти кукловода был бы изображен окровавленный обломок водопроводной трубы, а каждая глава начиналась с междометия; если бы на месте Марио Пьюзо оказалась команда разработчиков TGtG, на переднем форзаце «Крестного отца» была бы изображена мини-карта с отмеченными разноцветными «иксами» местами наиболее интересных событий, а на заднем — древо взаимоотношений всех персонажей (с пиктограммами, перечеркнутыми жирной красной линией).

## THE GODFATHER: THE GAME

издатель: Издатель от третьего лица  
платформа: PC, PS2, Xbox, PSP, Xbox 360  
разработчик: EA Redwood Shores  
(http://redwood. ea.com)  
издатель: Electronic Arts  
(www.ea.com)  
дата выхода: 21 марта 2006 г.  
жанр: Action  
система: Pentium 4 1400+, 256 MB RAM, OS/2  
DirectX 9.0c, видеокарта с 64 MB RAM, OS/2 4.7 GHz  
на жестком диске

www.thegodfatherthegame.com

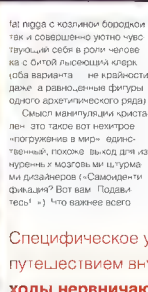
Это совершенно не означает, что самая прилепленная EA-надежда короткая, вовсе нет! Дело в том, что за десять лет игровых нескрываемых славом бледнеет девелоперская растерянность: ну что, что можно из этого выжать? Здесь же материала — ноль сплошной шлак. Ну да шлак и есть

### Деревянные костюмы

В смысле, кое-как прикрученная к сюжету мифологизированная свадьба и отрезанная локтями голова, а также листок в банке дона Корлеоне сплывающийся в фрукты до

верчивый Лука Брази отравившийся на смертельное ранение с мэрзавцем Солоazzo и расправа с Пауло Витто, и overscocking в крематории и Ну и еще с десятком фантазий в том же духе — лицензированный беспроигрышный, отсмотренный, вылизанный и в муках выплывающий на игровой холст. За всем этим — немота. Яркие эпизоды кончаются в персонажи черт возьми умирают — насоем — что совершенно противоречит всем мыслым принципам играбельности. То что выпадает в осадок, сподобилось бы для помпезных аркад

середины девяностых, по сегодняшним меркам выжимки не хватит даже на полноценный эпизод. Отсюда — замечательные уловки: в свете последних монструозных достижений крупнейших студий особенно блистательные. Кастомизация главного героя как ярчайший пример: первые два часа вполне могут уйти на прикладное гуманизм моделирование, причем выбор бляшек и трафаретов настолько огромен, что успешно блокирует естественное недоумение. В результате полноценного героя саги может стать как политикоректный



ческие салоны. Ожидание смущения бессмысленно: для удобства и более тонкого оперирования над объектами налицо желание «убедительнее» показать морального состояния (где рисками отмечены «точка согласия» и «точка «все равно»). Очень удобно учитывать, что TGTG на пятьдесят процентов состоит из. Со временем по методологическому риску можно за секунду определить необходимый пропорции swing для аппаратур и разбитых

**Витрин** — в самом деле полезно, если есть желание минимизировать усилия (желание обязательно появится, возможно после первого же раза, возможно после десятого), который будет в точности таким же как и первые девять. И диалоги способствуют «Плати, или я спомаю тебе ноги!», — «Помоги, я тебя не боюсь!». При всем том игра неулычливым голосом раз-селебрити пытается мотивировать: «Не стоит убивать бизнесмена, это приведет к тому, что они перестанут плати-ть». Действительно, чудовищная неадекватность

## 63 csm.exe 05.130.2006





■ «Оригинально добить поверженного? Получи бонус! А кнопкой «X» здесь сокращаются шны»

■ Подобные «трюки» требуют определенной сноровки и фантастического терпения. Затоchenая под геймплей система управления в состоянии повесить слюнявыми пальцами любой запов

## Математическое переложение

Синие маячки основного сюжета очень быстро вызывают равнудушие: во первых мы все знаем (а учитывая кондовый стиль повествования ждать чего-то неожиданного и сочного попросту туго), во вторых — скопированы они на редкость неудбно. Нет, мы не против еще раз прошвырнуться через весь город, но только не потому, что об этом попросил сильный голос в



ристов к собственной работе распространяется еще дальше все, что к сюжету не относится находится с ним в колоссальном разрае. Выбравшись из ТМ-колей, герой оборачивается сущей лушперой: вышвыривает людей из авто, раздаст взятки полисменам и зарабатывает натуральный (еще раз простите!) респект. Когда после «лета» на склад конкурирующей банды поперек экрана расплывается цифра в пятьдесят тысяч р., по

остальных додумывается доделывается дорисовывается на ходу. Приблизительная тональность — «получилось неважно, но вы же понимаете, что мы имели в виду». Разумеется, понимаем — как понимаем и то, почему необязательные задания вышли в сто раз интереснее основных: брать чужое нехорошо, и не умелые оправдания тут совершенно бесполезны. Помните, этой игре можно было бы простить многое, но они так и не отважились показать голову жеребца Хартума (в ролик можно, уже не в game, за такое не судят). Это оказалось «слишком», а это оказалось «невозможным» и «неприглядным» в качестве компенсации разрежено всего лишь расплескать мозги любого из горожан по боддюризму камню и послужить тему Ниньо Рота в главном меню и еще в приблизительно тысяче меню. Вместо Хартума — таблица с регулируемым показателями скорости, уровня стрельбы и здоровья, вместо Хартума — точечная охота по заказу вместо Хартума — агент ФБР, живший в «джангоном» подвале. Это неравноценный обмен, из скольких бы строчек список ни состоял.

Как и все из за чего в TGTG интересно играть, он не имеет к The Godfather ни малейшего отношения.

**СЕРГЕЙ ДУМАКОВ**

Лучшее в игре — вязкие осады вражеских укрепрайонов. Один на три дюжины! А если учесть еще забаррикадированные подъезды... Жаль только, что для виктории достаточно отыскать перепуганного менеджера.

трубке. А сильный голос просит раз за разом переставляя в своем вопросительно-повелительном сообщении названия улиц. Это отсутствие причин (а наступает момент, когда сам начинаешь объяснять себе тот или иной поворот колеса) усугубляется поистине титанических размеров межмиссионными cut-scenes. Режиссеры (пожалуй уверенны в неотразимости роликов, что заставляют всякий раз смотреть сомнительные сцены от начала до конца — и поверьте, это вполне достоянная антитричина). Ненависть сцена

телу пробегает дрожь. Нет, ну не может же быть, что все это всерьез.

## Белое на белом

В том, что после всего-всего в TGTG интересно играть, заслуги EA-сочинителей нет никакой — они-то как раз сделали все возможное, чтобы игроку было никак (сверхидея с полировкой черепа противника о ближайшую стену не в счет). Все крутится исключительно по инерции: виден общий замысел, проступают приблизительные контуры отдельных деталей.

## CREDITS

креативный директор	Филипп Кампбелл (Philip Campbell)
директор разработки	Матthew Купленд (Matthew Cupeland)
арт-директор	Маргарет Фойн-Моор (Margareth Foyin-Moore)
разработчик музыки	Джон Рэй (John Ray)
музыкальный оформитель	Кен Фелтон (Ken Felton)
дизайнер	Андреа Пласас (Andrea Plasas)

# Константа Хаббла

LOTR: The Battle for Middle-earth 2 была изготовлена из своей предшественницы старинным методом цыганской предпродажной подготовки: когда в лошадь вставляют соломинку и дуят всем табором, пока она не станет упитанной. После пары часов под седлом кобыла с племенного завода EA сильно сдувается.

## THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

жанр Журналная стратегия  
в реальном времени с баснями  
платформа PC (Windows XP), Xbox 360  
разработчик Electronic Arts  
(www.ea.com)  
издатель EA  
сайт www.lotrbfe2.ru  
дата выхода 28 февраля 2006 г.  
длина игры 10 часов  
системные требования  
Pentium 4 1600, 256 MB RAM G33V,  
видеокарта уровня GeForce 3  
с 64 MB RAM G33V DirectX 9.0c,  
6 GBait на жестком диске

[www.ea.com/official/  
lotr/battlefor/middleearth2](http://www.ea.com/official/lotr/battlefor/middleearth2)

**П**осадирение играет с LOTR злую шутку: прежние достоинства растворяются. Раньше способность троллей выворачивать с корнем деревья и делать из них бейсбольные биты путем легкого постукивания по земле умиляла. Теперь когда троллей стада, процесс докучает. Ну как быстро обвелись рамкой, пошли все в лес и наломали себе дубинки толстопалых! Не до вас. В свалке даже такую изрядно веселящую специальную возможность нового мордорского штурмового тролля как доминирование над вра-

жеским троллем (в т.ч. над пещерным гоблином) применять неудобно. Хорошо, что это легкое доминирование а не бандаж с обвязыванием жертвы мышепассами.

### Драконы как last resort Моргота и пр.

В соответствии с принципом «всего да побольше» в игре имеет место инфляция powers, чтобы призвать на помощь всю честную компанию нужно затягивать драку. Хочется, смотрите какой перугоблинов стационарный змеелогов (Wyrm) ктулхид из

Feowship of the Ring. Watcher! Барлог и дракон летят. Возникает желание попросить А-соперника призвать на праздник разрушения всех своих знаменитых приятелей разом.

Местные драконы суть и порождение той или иной power, и наемные герои и обитатели конуры призывали нет только костяшки драконов, зато появился турист — дракон залетный, делающий врагам кратковременное му наворотник и машущий нам хвостом. Дифференциция орлов не замечена. Хотя орлы бывают только белого



ловые двухголовые из Ру-на. Впрочем мы скорее всего забираемся в сиквел Опасное занятие. Роджер Вилко за подобов отвечал перед трибуналом. На усмотрение «тройки» следует отдать и тех кто сочинил режимы поведения отрядов. По два лишних нажатия на кнопки за раз. В атакующем режиме отряды бьют врага как следует и бегут за ним на его базу в

### Кто мы? — Мясо!

Единственная в игровой части вторая «Битва за Средиземье» — custom-герои. Планировать карьеру персонажа интересно на каком уровне получит возможность сотрясать землю или совращать логова нейтральных монстров на нашу сторону (небесспорное умение — на найм зверья в его обиталищах уходит command points)

волшебников. Они художники плюс проблема выцеливания жертвы, так как количество спеллов массового поражения ограничено. Несомненно герои из героев — это тролли у прохидей и гномы у кибаль-мишей. Мясистые. Самоделки работают на все силы добра или зла соответственно. Крепенький гном-бу-туз с почти шестью тысячами «житов» становится прекрас-

У возведения микрорайона из жилищ и ферм есть положительная сторона, касающаяся гномов и гоблинов. **в шахты и туннели можно заскакивать — и выскакивать из другого конца.**

защитном — медленнее выбывают из сражения но валю рвагируют на атакующих.

Кольцо Всевластья объявляется в случайное время в случайном месте, кто успеет тот и съел — утащил кольцо в Цитадель. Галадриэль менее зрелищна, чем обретший телесность Саурон разбрасывающий пачками мелких человечков как в кино. «Ха-ха-ха у вас была бы королева, прекрасная и ужасная» — этого нет. Сухость, деловитость, дисциплинированность. Только что смерть града дама пускает красными

При обвесе доспехами и оружием, а также при изменении цветовой гаммы исподне герои себя оглядывают и похлопывают по бедрам как будто это Barbe Fash on Designer. Если не считать тяжких раздумий о соответствии орнаментов на понюжках зельфийской лучницы диадемы в ее волосах (ради справедливости герой хорошо опознается и неплохо смотрится на поле боя) основной принцип сотворения руководельно героя прост: побольше не требующих активации умений максимум hit points. К черту

ным дополнением к эстетическим зельфам тролли над каской блистают рога) трога тельно опенкает истеричность гоблинов.

Но на кой нам гда разраб-ботчики из EA Los Angeles, звания и награды за убийство тысячи гоблинов или двадцати троллей? Неужели вы не видели Age of Empires III где за каждую выигранную «скари-миш» давался постоянный старт и бонус? Жаль было разрешить игрокам прибавлять после успешного боя единичку к одному из героических параметров?

В серьезных условиях (в скриншоте) от такого количества пушечных в случайное место волшебных «операторов» дракон зарекался бы. Но это kidding. Валюю лупить в логово.

Всего в RTS не действует на нервы сильнее чем обреченность на гибель мирных жителей.





# Швейки идут на вы

Эту роскошную военно-полевую сказку надо рассказывать в гимнастерке с тринадцатью пулевыми ранениями с области сердца, обернув лысу голову флагом со свастикой. Нарезая колбасу аккуратными масляными кружочками, следует невзначай заметить, что вот этой самой лопатой ты освежал немецкого генерала, всех его штабистов и половину публичного дома в Антверпене. Затем ностальгически смахнуть слезу ластой. Какое было время!

## COMMANDOS: STRIKE FORCE

Жанр: Военная FPS  
на тему Второй мировой  
Эта игра? PC (Windows X64/X86), Xbox 360  
Разработчик: Pyro Studios  
(www.pyrostudios.com)  
Издатель: Eidos (www.eidos.com)  
Играется в России: «Новый диск»  
(www.nd.ru)  
ДТ: 100000  
Итого: 4 апреля 2005 г.  
Системные требования: Pentium III 1000+, 256 MB RAM, DirectX 9.0c, NVIDIA GeForce 3, ATI Radeon 9700

www.commandosstrikeforce.com

**В**ладелец коробоки Commandos Strike Force (CSF по Марсело Прусту) обязан виртуозно владеть одесским чувством юмора, иначе несдобровать. Огневые шпанские доны напорили в своей пераой FPS премиальную порцию несусветной чуши на полную зависть Call of Duty и Medal of Honor, коим такой раблезианский бедлам в меду не являлся даже в минуты высочайшего просветления. Руки разводятся сами собой, крепка мадридская конопля.

## Вторжение

Победительная интрига CSF заключается в авторском де-зювении увязать сюжетом воедино кучку возмутительно разношерстных карт, деланных нескрепкою разными людьми под непересекающийся геймплей стили. Судьбу проекта могло спасти знакомство с классическим телемпом восточного блока в лице «Тридцати случаев майора Зеемана» — но увы, национальное королевское (франкискское) телевидение не о том. Но это же не повод обвинять во взрыве союзно-

го самолета и сдаче французского Сопротивления советского офицера, не так ли? Ну и разумеется на сцене тут и там вламываются умкнутые Рейхом религиозные реликвии, протогиль атомного оружия, бородастые русские дедки с берданками и раненым галльским партизаном, которым вьшь да положи главарча занятии фашистами больницы. Мы с умными лицами переживаем эту иступленную ботву и валяем просим добавки, потому что видь местами очень не плохи сидеть по гадам из



слоновьими все еще весело, а в игровой склонности нащего полковника к переодеваниям (в фашистскую форму Зед) нам видится фрейди-дистский подтекст. Навстречу Commandos Strike Force мы в ходим хоть и с фигой в кармане, но в кепке и с широким московской улыбки Миндальничаем.

#### Потретиизм калеки

Лодка FPS-геймплея не вынесет троих — это бы по

бота в полном единении с окружающей средой, второй по возможности дистанционно ее корректирует, и лишь последний косит в упор с плеча, а точнее с двух. Причудливая режиссерская фантазия разрешает Берету работать по македонски парой обязательно одинаковых «стволов». К подобному Варварскому поведению заметим, не готова даже опустившаяся на карачки ради легкого флирта с пубертатом

Снайпер блистает в руинах. Хочется, чтобы перемолотый снарядами город уходил за горизонт, фашисты патрулировали районы и разбивали бивуаки, а маленький англичанин с винтовкой делал одиночный выстрел в голову под фуражкой и молчаливо терпелся в лабиринте битого кирпича и поваленных стен в ожидании следующей жертвы. Стрелять фрицев курюратками, когда они стаяли несутся по пустынной улице.

## Карты — от пятиминутных до часовых. Трехуровневая эскапада Шпиона в оккупированном французском городке — лучшее выступление новых «Коммандос».

1 Из-за сложной у Гитлера что-то отчаянно зачесалось...  
2 Вспарг от чистого снайперского уровня карты все тот же «уловачный» в своей президентности Аг.

понятно еще по пресс-бете Урезанной до костяка зондер-команде союзных ксто-ломов приходится чередоваться в подходах к станку — роли слишком специфичны, чтобы одна и та же карта удовлетворила уникальным особенностям каждого Шпиона. Сруждает удавкой, чпокает из пистолета с глушителем и отчаянно ридится. Снайпер мечет ножи и занимается упокоением гвардейцев фюрера на дальних дистанциях. Зелберет ожидаемо палит из всего любого и рубит глотки метром в тесак. Один ра-

вселенная Commandos, и за излиянную твердолобость Зеленому достается меньше всего заданий плюс образ покусанной сомнениями гориллы. «Почему Шпион похож на немца, переодевается немцем и говорит с немцами по-немецки?» — мучительно морщит фронтальную броню науськиваемья сценаристом Берет. Ответ на этот страшный вопрос — гарантируем заставит полировать глаза зеленым чаем. Не привиделось ли? Ни в коем случае! Ищите брови на затылке.

примитивно, пошло. В итоге дизайнер выдавил из себя лишь один достойный упоминания снайперский уровень на всю игру и мы с удовольствием превратили бы его в самостоятельный проект. Snipe It — чем не подходящее название?

#### Испанский анабасис

И только шпильские похождения украшают CSF с эталонно хронометрическим постоянством. Не в последнюю очередь — благодаря собственному клоуновскому идиотизму Юмор здесь вы-



- Пламенный гризет стрелкал коммуниста немецко-фашистскому иглу
- Фашисты, одно слово! Идти спрыгнуть к пулемету и прокурить франца свяжий дмск, к сожалению, не спрашивает Здравствуй, мир послых салюттов.

нужденно ситуативный основывается на многочисленных х А-допущениях, несовершенстве игрового кода и общей фантазмагоричности ситуации, когда храбрый мыщец и нордический профилем одиночка держит в идиотах цель и Рейх. Уже невинный променад по вражескому стану превращается в адскую головную боль для дизайнеров. Вместо накатанного многими поколениями FPS

ской формы (посредством сепкирбашки разумеется), что гарантирует беспрепятственное передвижение среди деловито спящих по марионеточным рельсам гитлеровцев. В премиальных традициях абсурдистского жанра кадр с наспуленным часовым, за спиной которого творится вырезание целой дивизии — абсолютная норма для CSF. Зато можно артистом Кадониковым влезть в окно к гене

графий в красивой черной форме на фоне заката (с упомянутым грузовиком или пылающим партизаном — нет, Марта на дыбе вовсе не ял портит многоголовые условности работы испанских зодчих. С их неразумной руки дети Рейха хребтом чувствуют вытянуты из прически пистолет — и мгновенно отвечают ураганным огнем. С тем же необъяснимым фатализмом наш на стоящий полковник теряет между миссиями нажитую тяжкими трудами униформу. Да балансировка карт мы почитать

Управление сразу двумя персонажами под шквальным огнем — дело совершенно безнадежное. Покинутый нашим духом герой застывает в беспомощном оцепенении лоботомированной обезьяной.

алгоритма беги стреляй умир недругам требуется новое поведение: серьезное моделирование тыловой жизни. То есть полномасштабный блицкриг в сферу влияния Theif The Dark Project. К чему выросшая на скриптах Pyro оказалась не готова.

В результате у Шпиона собственное комедийное шоу, упрощенное на девять десятых и всумерть заскриптованное представление для удивки и пистолета. Почти каждый раз задача сводится к выслеживанию и отнятию гестапов

ралу Барнету подсмотреть в замочную скважичку как нацистские офицеры забавляются в кабаре (не возбуждаться целомудренно) важно промаршировать по живописному перрону рядом с составом под парами или выстроят небольшую шеренгу из окрестных автоматчиков и устроить им командирский разнос. Главное — не заглядывать в лицо, ибо пакостники подозрительны и готовы признать в залетном гестапове красу и гордость английских спецслужб. Идиллию фото

**Старые новые муки**  
В финале затея мультиперсонажного FPS задвинута под стол как можно дальше — не получилось. И не получится, пока каждая миссия моделируется древними как десять заповедей средствами скриптового террора под конкретного героя с набором специфических возможностей. Strike Force обернулась сборником фельетонов остроумных и не очень, склепированных не слишком усердным издателем. Привлекательная обложка и скромная толщина делают игру удобоваримой, но не больше. А Pyro заслуживает иной участи.

АЛЕКСАНДР ВЕРИЛИН

## CREDITS

идея	Игнасио Лопес (Ignacio Lopez)
вторичный дизайн	Жорже Родриге де Альяро (George Rodolfo de Alvaro)
вердикт	Виктор Мендоса (Victor Mendosa)
художник	Хуан де Карраско (Juan de Carrasco)
программист	Франсиско Хавьер Салер (Francisco Javier Saler)





# ТЮКООН-СИТИ КОЖУРА

Если выключить из площади трехколесный велосипед с резиновыми кисточками и гуделкой в виде ступенек, собрать вокруг себя хоть небольшую толпу и начать этот самый велосипед обличать, вздымая руки горе и восклицая: «Ну какой же это мотоцикл?! Вот «Харлей» — это да! А тут ни хромированного карбюратора, ни седельных сумок! Это кем же надо быть, чтобы вывести корову на колесах?! Да такую, что ни молока от нее, ни телят лобастеньких, ни говядины?!», то можно почувствовать себя идиотом.

## TYCOON CITY: NEW YORK

Жанр: Бизнес-симулятор города  
Платформа: PC (Windows 95/98/Me/XP)  
Разработчик: Deep Red Games  
(www.deep.co.uk)  
Издатель: Atari (www.atari.com)  
Возраст: 10  
Дата выхода: 2006 г.  
Паскун 4 1800 256 Мбайт ОЗУ,  
экранкарта уровня GeForce 3  
с 64 Мбайт ОЗУ

**А** куда деваться? Природная незлобивость требует признать, что Tycoon City New York (далее TCNY) проходит по разряду даже не «Лего» — а целлюлоидных кубиков «от полугодя до трех, если ваш ребенок тупой».

### Детские кубики

И на этом вроде бы всё можно хвалить за сочные цвета при отсутствии ядовитых красителей и мягко пенять за неснятую фасонку, которой карапуз может поранить слизистую, когда потянет кубик в ротик или куда

там ему захочется его засунуть. Но Каллиграфы из Deep Red Games, покуда мысленно соображениям должно быть эстетического порядка, написали на коробке волшебное слово «Tycoon». А раз так, то не извольте забыть, что повесить обиде, а иначе охнуть не успеваем, как окажемся по колени в конфитюре из каких-нибудь Barbie Room ути-пути.

Есть некоторая изначальная червоточника в самой идее — строить город, который и так есть. Полная свобода игроку давать никак не

льзя, а то вдруг он вместо NY соорудит LA, а то и вообще Котопол. Логично? Да, и вот она за другой начинают пасть решетки. Не может быть большого яблока без встречающийся мэйфлауэри Зеленой Дамы. Трах! Ржавые зубья высекают искры из пола, а нам никогда уже не поставят на Пиберти-вилленде Коллоса Родосского или памятник Гагарину и не посмеются над капитанами, что жмутся развешивать топоры под конопсами. Авеню должна пересекаться со стрит и непременно под прямым углом.

[www.atari.com/tycooncity](http://www.atari.com/tycooncity)



Тресы! Весь асфальт укатан без нашего участия на пезе с теодолитами и солярку из катка слепите — не пона добится. Всякий знает, что прежде чем вывезти золото из Федерального резервного банка, надо сперва взорвать пинию метро возле Пятой авеню. А ну как мы с ней за будем? Бабах! Под землю то же не пускают. Все должен ступающие выходы из метро и так имеются. Водопровод? Все нормально: воды в кранах хватает и без нас, но ни напора добавить ни выгить

Увеличьте рентабельность бизнеса путем расширения зоны влияния (повесьте вывеску) разнообразия услуг (поставьте перед входом автомат с газировкой) и при влекательности заведения (вазон с анютиными глазками на крышу). И перестаньте накручивать ручку «Феликса» — неуместно.

### Цветочные клумбы

Что же остается, когда ничего нельзя? Бьсаживать градики из ботаничнх коробок, домов и украшать их в меру

ного афроньюйорка, для красоты и комфорта. Про портрет и впрямь не забудете — полезная вещь! Иначе можно остолбенеть, расставляя клумбы и клочков в Центральном парке. А так посмотрите ему в глаза, вдохните — и полечает.

Нет, некоторые очарованные есть и в сущем, были пустыри, а стали кварталы, зазеленело все, замгало, опять же негр с портрета смотрит пасково. Тем более что город-то населен! Человечки сныряют и не абы ка

## Вне Нью-Йорка жизни нет. Мосты уходят в никуда, вместо Нью-Джерси — дикая степь.

Торгов! Дюк как-то неплохо раскидывать у во подножии бесспорно и клочков, но надо а то подучиться к изобретению.

Иные в аблике статуи Свободы выисывают непоколебимую, но бурную реакцию пражеж. Криминалы то ли похитили зеленую иголку иголку в протине, то ли изданного над ним.

во всю не выдет. Электричество? Как никак перед нами город, в котором не бывае т ночи. Лишнее это котата ограничитьс — мияу.

Раз мы и збавлены от коммунального хозяйства и иже с ним, то наверное вакуум сполна заполнен ароматизированной серой желчью и кровью бизнеса и финансовых малинаций? А то! Сложнейшая бизнес-модель на постройку домиков, нужных и готовые домики каплют зелеными циферками дохода. Хочется, чтобы циферки со числились гуще?

фантазм и накопленных очков апгрйда — якобы в бизнесе целых а на деле, чтобы хоть кем то заняться, пока соберется сумма на строительство следующего жилого дома или кафетерия, которми с виду такая же хрупкоба, но в нем никто не живет, только пыт горячее дождина человек, вероятно отлупивая возможные жильцов оставшихся пяти этажей. Накопляется денежки, построим пинк-клуб с прожекторами и большой офисный центр. А на крышах установим кондиционер и портрет неизвест

кие, а каждый со своими предпочтениями и запросами и каждого надо осласить пивить. Одним социализации не хватает, другим станция модные негде прикупить, а иные и вовсе книжку котят в руках, поддержать или даже рюмашку пропустить. Счастливые человечки пляшут в палисадниках под музыку, массово гуляют во время массовых гуляний и шествуют в шествиях.

Говорят Нью-Йорк, первейшее место по числу самоубийств. Потанцы и смысл TSNV как раз в этом посто



Здесь продюсер компьютерных игр! Кстати, обратите внимание на рекламу LG на крыше такси.

Ньюйоркцы любят крыши. Нет, не лезть наверх в проломы, а лезть в шельфы под успокаивающее гудение вентиляторов и кондиционеров. Облюбованная крыша заметно увеличивает презентабельность строения — в отличие от него.

Их не город как совокупность бетона, асфальта и выхлопных газов, а Урбанистическое Счастье. Это здорово, однако, как ни странно, в этом создаваться, чертовски скучно, ведь средства его, счастья, достижения так скудны.

В свете и злобного не будет сюрпризом, что самая занимательная часть любого тайкуна — свободное строительство, не связанное сюжетными рамками в TCNU абсолютно неиграбельна. Достижение благолетия в отдаленно взятом Манхэттене крайне благородная цель. Но



вить женщин-музыкантов — ответ один. Разве что иногда домики приходится ставить не на первом попавшемся месте, а где велено. Сложность задач постепенно растет, а сложность их выполнения — нет.

Выполняя особые задания, можно накопить некие призовые (Landmark Bonds) — чтобы получить разрешение на превращение огороженного пустыря в достопримечательность. Не произвольную, конечно, а пожеланную, согласно истории и географии NY.

Еще один аспект мы строим Нью-Йорк, а не какой-нибудь Спрингфилд. При строительстве соблюдения планировки улиц, и непременно наличия основных достопримечательностей напрямую отсутствует очень важная штука. Атмосфера Легенды и штампы. Общеизвестные заблуждения и секреты, ведомые только аборигенам. Главный город Земли абсолютно лишен индивидуальности. Да узнаваемые контуры, небоскребы, как на открытках, но это еще не Нью-Йорк. Это дико, но в саундтреке нет Фрэнка Синатры и Той Самой Песней! Летая с камерой, никогда не прикажешь приближению, не покажет мертвых кроликов на церковной ограде. Белье по нам прохаживаются по Гарлему, будто они в Босто-не, а в Бронксе брошено столько же сколько блондинов и фиолетововолосых (порка мадонна, это не Бронкс, а тухель!). Машин нет. Есть и такси, но никогда больше двух зараз, никаких желтых ковров возле Madison Cube (тыфу пока еще Square Garden). Нет даже «перлов» — в костюмах с галстуками и в «кроссовках».

А вы говорите, спенс  
БЕНИАМИН ШЕХТМАН

## Этому городу здорово не хватает робота-монстра из Incredibles и SimCity!

еет нет. А есть пустой город застраиваемый домиками на перегонки с AI конкурентами. Принадлежащее им можно покупать себе, продавать. Медленно е. шаши.

Играбельна (в первые два часа) кампания компьютер бросает нам череду вызовов, которые надлежит принять и построить домики и оснастить их козырьками от солнца и световыми локсами. Неважно для чего, чтобы заработать, подготовить улицу к шествию, удовлетворить нужды студентов или обеспечить

### Мертвые кролики

При первом знакомстве кажется, что родословная TCNU ясна. SimCity папа Sims, мама. Только вот при родах отдохнула на отпрыске гениев. Слишком уж мало в игре от обоих псевдородителей. Исчезающее мало. Отнюдь не тот случай, когда пытались вестить крепкого и спокойного мула, а получили вздорного и хилого полжак. Польша скрестить городской тайкун с социосимулятором не провалилась. Ее просто не было.

### CREDITS

продюсер	Сетти Коэн (Saggi Koenig)
продюсер	Мик Ричардсон (Mike Richardson)
художественный директор	Джон Лоу (John Low)
музыка	Энди Карло (Andy Carlin)



# Сделай мне больно, Тони

Могу ли это же Тони! Ах, Тони, ты великолепен! Тони, ты такой уникальный! Тони, я без ума от твоих трюков! Тони, с тобой так интересно! Тони, моя дочь любит тебя! Тони, ей два года, и у нее уже есть татуировка с твоим именем и скейтборд! Тони, я обожаю все, что ты делаешь, ты такой клевый и ммм... экстремальный! Тони, я оставил подшпипник из твоей доски вместо переднего зуба! Разреши мне щелкнуться с тобой! Это твои друзья? Я уже люблю их.

## TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

изд-р: Экстремальный скейтбординг  
тип игры: PC (Windows XP), PS2  
разработчик: Neversoft Entertainment  
www.neversoft.com  
изд-ль: Aspyr Media, www.aspyr.com  
издание: RUS — Брус: (www.brus.ru)  
дата релиза: 15 февраля 2006 г.  
тип игры: PC  
OS: Windows XP, Vista, 7  
CPU: Intel Core 2 Duo E6700  
GPU: NVIDIA GeForce 7300 GT  
память: 1 GB  
диск: 1 GB  
рекомендуемые: Intel Core 2 Duo E6700  
GPU: NVIDIA GeForce 7300 GT  
память: 1 GB  
диск: 1 GB

[www.aspyr.com/games.php/pc/hawk](http://www.aspyr.com/games.php/pc/hawk)

Каждый, кто хотя бы раз в жизни лобзал полированный мрамор Поклонной горы завидует Тони. Ведь он такой прикольн и — вот уже какой дядька, а все прыгает по фанерным рампам вот в таких на колениках, поверж спортивные нора, сукости ног! Так легко будто родился кентавром — человек сверху и кусок пластика на колесах ближе к земле. А еще он не вылезает из самых прогрессивных ТВ каналов, где экстремально катаются по плуту м доскам и очень часто украшают анимации моего телефона. Я кстати могу ска-

чать их совершенно бесплатно — всего то отослав 50 эс масок на простой номер. Как бы я хотел быть в эти моменты Тони. Ведь тогда заставка моего мобильного показывала бы меня самого!! Но у Neversoft Entertainment, что без устала печется о душевном цветении своей пасты, тоже немало отличных идей из свежежелезного. Она собрала пыльные копии прошлой части игры о скейтах и рампах, по новому их упаковала и продала нам. Само собой разумеется, я взял пару — себе и дочке. Там же есть Тони.

## Who Do You Want to Be

Коробка, гордая, даящая реатингами для продвижения Blood, Crude Humor, Language Suggestive Themes и Violence, как нельзя лучше подходит к нашему с Тони стилю. Ведь быть в стороне от mainstreama, на кулаках со всем и вся — метить паметники архитектуры погоди нами родных трущоб, бить досками прохожих и носить джинсы, состоящие из одной лишь шевы, это экстремально. Даже в нашем маленьком городке любя за бытая урна гордится своей



не повторимой расписью, что уж говорить о создателях Tony Hawk's American Wasteland (THAW как пишем мы на заборах). Уж кто-то из эти парни знают как быть крутыми! Само собой они тоже хотят быть Тони. Это называется просто, но можно. Нужно заставить себя делать прыжки чаще, менять шмотки, закупаться дизайнерскими бордами,

всем ветрам свободный и ничем не ограниченный. Но even's и это чистая правда, и no load times. Но при этом от его давящей микроскопичности произвольно вжимается голова в плечи. Гигантский размах игрового мира и гулливеровская бесконечность действий остались где-то за бортом — не влезли на пять THAW дисков. Парочка задорно ухает и бьет себя в

плесканье по мостовым, заплатят за примитивное скок-скок представленные Магазины не поверите, позволяют тратить напрыганное.

Итак с упрямыми на черепаший манер жалом, я покорию этот безудержный потемкинский простор. А на упаковках дописываю: No dithering! Ох, не всякая птица долетит до середины игры, и обнуаржит загадочные тоннели в

**Играя онлайн вы, само собой, кроме стандартных скейтеров, можете выбрать звезд, самого Тони или какого-нибудь Бэма Марджере. На уровне будет еще паратройка Тони, не волнуйтесь.**

■ ТАК! симулятор стритрайфинга? А вот и нет, это мы прогрессивными видеокартами зарабатываем на новую доску.

■ Угрюмые очевидные проблемы со здоровьем: руля не держат руки, ноги застревают в велосипедной цепи, и все равно они бегут, тычась выжидать, где же слово Тоник.

принимать участие в подпольных соревнованиях, прыгать по перилам, нагонять страху на богатеньких их мамы кинозвезд, общаться с красноволосыми парсингованными тетками. Главное — делать это равнодушно, с налетом безразличия на лице. И без единой мысли в засаженной буйными дредами головой.

Для перевоплощения в Тони нам отведен рай скейтеров, почти честный, для рядового жителя нашей глубинки, Лос-Анджелес. Как и пророчили. Тотально открытым

груди в заголовках на обороте коробки — но в непосредственном процессе покажут, участвовать наотрез отказывается, отныне круговая улича размером три на три метра моя новая сестра. Хорошая и бездумная дура с чудовищным количеством скругленных форм и арматурных заграждений: она будет учить прыгать группу сюжетных остолопов настолько экстремальной наружности, что... оу, вот-вот! розлит сверзиться в плохую клоунаду. Одинаковые незапоминающиеся бродяжки, жиденько рас-

смежные локации. А катаются неделю на одной и той же рампе, пронзительно гудя, радуясь новым трюкам, можем лишь мы с дочкой. И с Тони, конечно!

### Gravedancer

Эта игра делает меня лучше Тони, я меняюсь благодаря тебе! Кто бы мог подумать, что нажимать одновременно три кнопки джойстика до боли в запястьях вывернув руку, трогать четвертую пугливо крена при этом рукоятку так приятно. Я стал терпимее, ведь я повторяю задания по несколь-



- Вы говорили, что THAW — симулятор? Разумеется. Смотрите, как красиво мы катимся по отвесной стене с плавным заходом на прыжок
- Забаво охранника Бина Хуффеля, мы получаем радостное сообщение «GOTCHA!». Прочим — плавать

ку раз. Злодейка судьба не со- творила меня сороконогом, и иногда для успешного о маневра не достаёт завалящего восьмого пальца.

Пока я не научился делать все твои трюки, скейтер, что поселился в моем мониторе, частенько скребёт зубами дорожку голливудский асфальт. Однако местное население ни чего такого не замечает — их вообще нельзя ударить, за деть свалить с ног или просто развести на пару тройку анекдотов. Это и правильно, все-

и резво выстукиваем на клавишах зау-енный мотив прыжок-поворот-стойка. Или просто разбиваем божью голову доской и чистим карманы Тони. Это движение для motion capture записывали с тобой? Интересно, а примески ты тоже сам отбирал? За них отдельное спасибо. Жаль, что с нами уже нет бабушки Агаты, ведь она так любила «ирокезы». Вид афроамериканца с фиолетовыми иглами на голове оседлавшего двухколесное чудовище, — это вам не прими-

устояли перед твоими замечательными велосипедом, нарисовав себе такой же. Скопи- ровали граффити, но не сме- ли украсть такой прекрасный сюжет: курсировать от одного крутого чувака к другому и де- лать трюки в обмен на бабки.

А графика. Спрайтовые во- лось, квадратные штаны и зер- нистые текстуры — я могу быть свидетелем, что такое изобре- тение, только скажи. Я же люблю тебя Тони, я твой с потрохами! Мы в одной связке!

## Teenagers From Mars

После самую малость затяну- того вступления перейдем по- жалуй к игре. Перед нами са- мая самовлюбленная и бес- смельчанная КИ наших дней. Погружение в себя, двух- сотпроцентное. Если вы не об- лагаете удивительными размерами баскетбольного Philadelphia 76ers мячиком, вам баллоном и джинсами с одной подверз- кой штаниной, путаете BMX с OBMX, не носите в ушах «тру- бы», а голова вашей подружки не выкрашена в телено крас- но-желтое, она вас не заме- тит. После двух трех вялых по- пыток подружиться с THAW ва- ше неровное подрагивание от- разится в стекляньх глазах иг- ропродюсера. Впереди у игры бесконечность. No levels, No load times.

АЛЕКСАНДР КАНЬ ГИ

Разрекламированная физическая модель летит к чер-  
тям, если ваш скейт (велосипед) окажется при падении  
на неровной поверхности. При попытке встать персо-  
наж снова (и снова, и снова) валится.

## CREDITS

разработчик  
Кристина Адельмайер (Kristina Adenmeyer),  
Нессим Али-Каси (Nessim Ali-Kaci),  
Рон Алленберг (Ron Allenberg),  
Дэвид Бейли (David Bailey)

продюсирование  
Крис Даблер (Chris Ashbaugh),  
Юнг-Дэ Чанг (Young-Lee Chang),  
Томас Чен (Thomas Chen),  
Лиза Эдмонсон (Lisa Edmonson)

дизайн одежды  
Брайан Уоррик (Brian Warmack),  
Крис Гленн (Chris Glenn),  
Крис Роуз (Chris Roach),  
Корби Паттон (Corby Patton)

таки не на родной улице, где  
соседские жирдяи всех полов  
смеются и покачивают паль-  
цем. Тут Америка, все по-дру-  
гому. Даже деньги приходится  
зарабатывать клево. У бездом-  
ных Подходим, накрываемся  
сверху и снизу рамками  
civvise и натурально ведем  
диалог согласно правилам  
уличного этикета.

Йоу, скейтер, крутани ка  
бак флип за двадцатку.  
Не вопрос, засекая вре-  
мя, хрыч.

тивное афро и мятый «Форд».  
Это вам почти fresh art.

## Vendetta

Дочура предлагает тебе, Тони,  
подать в суд на Rockstar North  
И, знаешь, я, наверное, согла-  
сусь с ней. Это модно, да и  
акт изъятия чужой интеллекту-  
альной собственности налицо.  
Откуда думаешь, они взяли  
«свободу действия»? Все эти  
баракхолки, парикмахерские,  
салоны татуировок? Ну ведь  
не сами же придумали. Они не



# Система Уорделла

Кхм! Кто же меня не устраивало в первой Galactic Civilizations? Отсутствие возможности самостоятельно проектировать корабли — раз. Аскетичный внешний вид — два. Остальное несущественно, включая подбор инопланетян — всё, гуманоиды да гуманоиды. Galactic Civilizations II идет навстречу даже самым мелочным и вздорным пожеланиям: получите, други, инсектоидов и Isoplants, скрапленных м-ром Уорделлом из его любимого сериала. Об основных запросах игроков и говорить нечего — перевыполнены!

## GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS («КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ-2»)

платформа	Microsoft Windows 4X и 64
мин. процессор	PC (Windows 95/98/2K/XP)
рекоменд. HDD	Starbuck Interactive (www.starbuck.com)
язык	английский и русский
дистрибутив	Starbuck Interactive («CD-ROM») (http://gamecity.ru)
дистрибутив	21 февраля 2006 г.
рекоменд. конфигурация	Pentium II 600, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 1 Гбайт на жестком диске



www.galciv2.com

**Б**разд Уорделл, GC-творец, крайне симпатичный персонаж и светлое пятно на мрачном индустриальном фоне (см. рубрику Credits!). Потому что и собственник и управляющий Starbuck, классический капиталист, знающий цену трудовому доллару и не брезгающий помимо игр заниматься Windows твикерами. Рациональный капиталист к чему помать то, что не сломано? Ресурсы Starbuck ограничены и все хорошее из первой GaiCiv переехало во вторую с минимальными изменениями. Да, включая пресловутую двухполосную белку и текс-

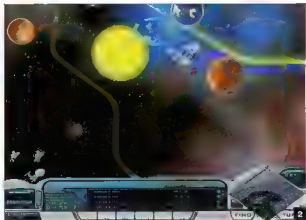
ты большими кусками. Бразд в февральском интервью не врал — выполняет обещания.

### Мелиорируй тайлы!

По большому счету, начав партию в GaiCiv II, вы на первых порах не заметите изменений в собственно геймплее (привычность игры можно выискать лишь кратко: она радует, прямо как stellar cartography room, которую вы могли видеть в Elite Force II и торговые маршруты очень хороши для просмотра). Производство кораблей выкручивается на максимум для кратковременной и бешеной экспансии

стоится космические ресурсы и планеты, на которых мы энзимимся с тайлами (повторно — они уже были в МООЗ, любимой игре Ашота Валерьевича). GaiCiv — очень приятная вещь. Во-первых, все любят бонусы: производство, наука или сельскому хозяйству. Во-вторых, получив восьмикратное умножение индустрии, некоторые бросят строить все подряд, а когда выяснят, что для галактических чудес и даже для уникальных товаров нужны «споты», грызут локти. Сносить всегда неприятно, но приходится — на forge world иногда бывает прикормо-





мало места в силу низкого класса планет. Специализация на маршве! К счастью, многие сооружения являются апгрейдами других. Что ценно, самостроительно становящимися в очередь на производство, микроменеджмент посажен на цепь привильной длины.

## Utopia Planitia

Конструктор кораблей превосходит ожидания, мы были со-

показан на стратегической карте, и по осуществлении апгрейдов в полете (в сериалах такое бывает) хорошо видно, что плазменные пушки переехали с бреха на спину. При избытке нуждающихся в усовершенствовании кораблей и склеротических наклонностях игрока очень полезно.

Апгрейд за один ход и не которую сумму денег ставит человека в выигрышное положение

для получения обновлений, которых будет много для гамма-тестеров (нас с вами) и предусмотрена возможность легализовать свой любимый варез, купить серийный номер.

## Битва при Коррино

Если о проектировании кораблей многое было известно заранее, то организация флотов, сюрприз и приятный. Все очень просто, ограничено не об-

Одна из новых мелочей показывается не только текущий морально-нравственный alignment других рас, но и весь список причин, по которым они нас любят-не любят.

■ Что очень характерно, все ракеты, эскадры и лучи, а также соответствующие защитные средства, используемые в сражении, выглядят по-разному и имеют разную прочность. В G2 кораблей кораблей соперника определяется «на глаз».

■ New look игры хочется сказать еще и одну пораженную корабль тают за собой дынный след, прямо как временные клонки победы. Пожарничать

гласны и просто на размещение в готовые корпуса нужного оружия и оборудования. А здесь, пышество для глаз звездолет, собираются из набора легоподобных деталей, к каждой из которых можно крепить другие детали, и более того, поворачивать в разных плоскостях участки, на которые они крепятся и развешивать по своему усмотрению двигатели, рэлиганы, лазеры и разноцветные мигающие огни. Впрочем, у ненадежных вооружений игроков в итоге всегда получается «Энтерпрайз». Корабли, во всех подробностях

ние по сравнению с А, причина — схема «камень-ножичи-бу-мага». Контролируемые компьютером расы предпочитают рисовать большое количество ПА по одному лекалу. Скажем, ракеты и броня подстроится (самые продвинутые лучи и point defense) легко. Противник реагирует: лазеры последней модели и защитные поля. Но не всегда толково, однако, во первых, это исправится патчами, во вторых, попытки двух человек предугадать оружейно-защитные предпочтения противника через ход — это будет нелюбо. Но потом, потом. Именно

шее количество кораблей империи (кажес привично ущемлено раскладами на их содержание), а число кораблей в отдельно взятом флоте, который как и положено боевому соединению, вступает в драку целиком. Охотиться ставим — продуктивно, но, догавис, развитие которой медленно увеличивает предельный размер эскадр, очень важная наука, возвращать крупными флотами вместо отдельных кораблей легко и приятно.

Гениальная вещь: battle viewer. Показанность до значимости с игрой, идея бездельного созерцания эскад-



■ Даже скучные заседания Совета объединенных планет (ООП) обрывают разные казими, знающие по заветным канонам графическим intellectual properties.

■ Маленькие персонажи портретами, что не мешают им по-прежнему являться нашими лучшими торговыми партнерами. Другими словами, мы их по-прежнему доим.

реинного боя отвращала зараннее. И совершенно напрасно помещаемые на контроле

4X маньяки давно нуждались в чем-то подобном. Еще в MOO2 (мор Делз десяти лет назад) ручное управление каждым линкором из огромного стада быстро привело к профессиональным заболеваниям вроде синдрома напряжения мышц предплечья, проводящих битвы «на автомате» мешала трудовая дисциплина. GaCiv II



ветственность, а не тренерская, стратегическая — за подготовку команды

## Канон

Кроме ключевых нововведений (специализация космических станций, частность) GaCiv I остается собой, то есть первой GaCiv — и это замечательно. Новое органично сочетается со старым, не в последнюю очередь потому, что до гамма тестирования

же самая только добавленная вокальная партия

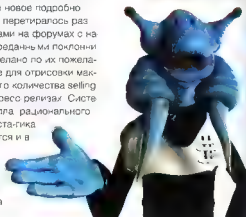
Персонажи ирландско-валлийской молодёжи кичливых Human Traff с в самом начале изрекает: «Вы люди счастливые» (далее — откровенно и матерно). Вы господа читатели счастливые? Вы можете с удовольствием гулять, проводить время с GaCiv II и отхлывать в ней новые черты. Если вспомнить, что вы не вернулись еще не охладели, четвертой просто Civ, затор, которой спасибо за то, что она у нас есть — это просто сказка, какая-то. Вы обеспечены походовыми стратегиями отличного качества на ближайшую пару лет. Цитирую одну старую игру Сиды М. «People, people, life is good». Воистину так.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

**Создание расы мало отличается от модификации уже существующих. Хотя, возможно, кому-то необходимы грозная эмблема (с мечом!) для расы и галстук бабочка для ее лидера.**

отобрала у игрока выбор: пожалуйста, смотрите. И это, оказывается, увлекательно и дает столь необходимую кратковременную физическую встряску. Сжав кулаки и потирая ими, болеть за своих. Резко сгибать руки, прижимая их к груди («Yesss!»), или горестно всплескивать ими. И раскатываться на сидении, как Валерий Васильевич Л. Любителям походовых глобальных космических необходима такая разрядка, когда снята ответственность за результат, то есть тактическая, синоптичная от-

была плодотворная бета-стадия, а все новое подробно протестировать перетерпелось раз работниками на форумах с наиболее преданными поклонниками и сделано по их пожеланиям, а не для отрисовки максимального количества selling points в пресс-релизах. Система Уорделла, рационального капиталистического проявляется и в главной музыке кальной теме игры. Она та



## CREDITS

руководитель проекта разработчик: Брайд Уорделл (Braid Wardell)  
исполнитель разработчик: Карл Барн (Carl Barn)  
музыка: Майсон Флишер (Mason Fletcher) и Эрик Хобертингер (Eric Hobertinger)



# Синяя религия

**SWAT 4: The Stetchkov Syndicate** не слишком уныный аддон (если рассматривать производство аддонов как самостоятельное, не связанное с производством оригинальных КИ ремесло). Пять из семи его миссий — бледные ремейки лучших карт SWAT 4. Перестрелка в ночном клубе превратилась в... перестрелку в другом ночном клубе! Вместо прачечной с прилегающей аркадой — специализированный зал игровых автоматов...

## SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

ж.т. Полноэкранный шутер  
платформа PC (Windows 98/2K/XP)  
разработчик Irritation Games  
(www.irritationgames.com)  
издатель Vivendi Universal Games  
(www.vivendigames.com)  
издано в России «Солит Кэбл»  
(www.schicab.ru)  
дата выхода 26 февраля 2006 г.  
ценник Рубли: в 1000-250 рублей  
OSV DirectSD лицензия  
с 32 Мбайт OSV 2 Гбайт  
на жестком диске

**Х**оть сколько-нибудь само- бытны лишь удачно заду- манная миссия во взорванном здании и не слишком револю- ционная, но полная урбанисти- ческой поэзии разборка в мет- рополитене. Финальный ак- корд — бой среди огромных контейнеров на русском мафи- озном складе — столь же не- выразителен, как и последние миссии SWAT 4.

### Темнее ночи

Сказав The Stetchkov Syndicate зачем-то ступит примитив- ный сквозной сюжет. Если оригинал был гимном полной

шей непредсказуемости жизни парней в синей форме и чер- ной броне (сегодня клуб, а за-втра склад), то аддон — исто- рия одного расследования. Не- хороший русский синдикат продает высокие огнестрель- ные технологии фермерам- террористам, грабителям бан- ков и отважным борцам с сата- нинскими рок-группами, поде- лом, я считаю) устраивает безобразия в метро, выращивает марихуану под галогенными лампами и вообще всячески навлекает на себя гнев право- охранительных органов. Уга- дайте, что случится в послед-

нем эпизоде этого захватыва- ющего криминального шоу? Из прочих изменений под- крученный AI, пара новых видов оружия, свежий многопользов- ательский режим и еще кое-что на сдачу. Самое, наверное, ра- дикальное появление прибо- ра ночного видения. 90% всех карт The Stetchkov Syndicate окутаны, как и в оригинале, слабопроницаемым мраком. Бо- роться с ним можно с помощью традиционных укрепленных под- столами фоксрайфов, но они, понятно, выдадут группу с голо- вой. Также появилась возмож- ность бросать на землю фос-

www.swat4.com



форесцирующие зеленые трубки (как в фильме The Descent), окружающую обстановку они освещают весьма условно, зато дышат в приспущенное небы-валую кинематографичность. Что, наверное, тоже ценно.

С прибором же ночного видения SWAT утрачивает большую часть своей индивидуальности (в конце концов, игра была построена на решении традиционных FPS проблем нетрадиционными методами: задержание вместо ликвидации, зер-кало под дверь вместо выстрела из дробовика, фонарик на-



закладчика от террориста. Такие мелочи, как зажать в преступной руке пистолет пугает с глушителем, незаметны, вовсе

### Резина

Самое важное, оно же единственное нововведение в тактической части Go Code Приказы наконец-то можно отдавать с отсрочкой, что позволяет творить чудеса синхронизации. Если бы еще AI партнеров подкрепили соразмерно вражескому и они перестали бы на каждой второй опера-ции бестолково толпиться в

тическом оружии, а на галере не творится неведомо что, девяносто процентов за то, что кто-то получит пулю. Главное же отличие от реальной жизни: вот в чем, если пулю получит офицер спецподразделения, это по-прежнему никого не волнует, а если убьют заложника, миссия заканчивается.

С вопросом оправданности применения оружия в The Stetchkov Syndicate поможет бороться замечательное нововведение «гранатомет». Его, видите ли, можно заряжать не только световымумовым или га-

**«Качание маятника» и танц вокруг пытающихся прицелиться преступников — здесь не проходят. Противники слишком хорошо вооружены и метко стреляют.**

стволе вместо тридцати режимов ночного зрения. С ним перестаешь обращать внимание не только на темноту, но и на окружающие красоты. При бтовом минимализме дизайнера карт (растерзанный сельскохозяйственный департамент — приятное исключение) разработчики опираются на детали на игру света, наконец, на цвета, которых раньше не было ни в одном шутере. Сквозь объектив прибора ночного видения все это несколько з-э-э сама зывается. А игровым недостатком у него всего один: при смазанной картинке труднее отличить

дверях и ронять себе под ноги начиненные резиновыми шариками джокеры гранаты.

А так, некоторые участки The Stetchkov Syndicate (к примеру, схватка в сатанистском рок-клубе) вообще не имеют правильных тактических решений — только решения разной степени неадекватности. Что, наверное, больше похоже на реальную жизнь. Успех операции зависит не от планирования, а от удачи и совершенных в последнюю долю секунды действий. Если надо врываться в большой зал с тремя заложниками и парой террористов с автома-

зовыми гранатами, но и мячиками из твердой резины — по три штуки сразу. Главная беда с огнестрельным оружием в SWAT в том, что эффект выстрела из дробовика, штурмовой винтовки и уж тем более пистолета совершенно непредсказуем. Раз на раз не приходится: то негодный рухнет замертво, то вскроит оружие и попытается убежать, приваливая ножку, то припадет к земле, а потом вдруг вскочит, подлая огнем. Плюс надо учитывать, есть ли на нем бронжилет: не стоит ли позади него заложник, насколько быстро ты двигаешься, сто-

Беречь «чужую картинку» прибором ночного видения — преступление, почти человеческое. По счастью, в световом режиме действует ограничение на выбор оборудования. Хочешь изогнаться, а затылок краснеет, ни крошки похолобаться придется.

Убойная потеря во-прямую: затылок до современной музыки и видео это не слышно, прямо обжечь, заторопит.



■ Зарплата добавляет задерживания в туалетах и примерках одежды. Переговоры с террористом можно вести, свершившись в соседней комнате.

■ Одолевая угос — все еще проблема номер один. А уж угос логичней клетка. Сколько бешеных вы видите в денном «тактическом построении»?

или ли или присел, и т.д. С гранатометом все кристально ясно! После удара тремя мячиками в живот абсолютно любому индивиду, неважно в бронежилете или нет, утратит интерес к происходящему, а это в нашем деле — все!

Минус — снаряд летит недалеко, после каждого выстрела оружие надо перезаряжать. Плюс — очень легко попасть Гранатомет творит чудеса и в мультиплеере, где один задержанный приравнивается к пяти



## По законам Мерфи

Хотя, конечно, без угрозы в SWAT не бывает. В лучших миссиях SWAT 4 и SWAT 4 The Stetchkov Syndicate разработчикам удалось передать чувство полицейской работы, которое за неимением лучшего слова приходится называть «атмосферой». Работа опасна не потому, что она опасна все время, а потому, что она опасна в момент, когда ты меньше всего этого ожидаешь. Убивает рутина. Шестнадцать, двадцать пять лет взлома дверей и обезвреживания вооруженных дробовиками подозреваемых без единого выстрела и вдруг! Вся команда скапливается в единственной комнате из «Мак-10» в руке перекутанного мальчишки.

Напряжения в The Stetchkov Syndicate возникает не на уровне перестрелок. Перестрелки здесь, прямо скажем, не очень, каждый выстрел это досадное недоразумение: оплошность, беда для всех участвующих сторон (спецназ за преступников невинных граждан), в силу опять же полной непредсказуемости последствий. В Rainbow Six все понятно: ты стреляешь в них, они стреляют в тебя, ты отработавшь маневры и учишься держать себя под огнем. В The Stetchkov Syndicate научиться держать себя под огнем очень

трудно. В первую очередь потому, что огневые контакты со всем обилием страховочных действий происходят крайне редко. Если все делаешь грамотно, бросаешь гранаты, действуешь на нервы, вовремя показываешь подозреваемому вооруженный хвост зубов партнеров, операция получается. Когда в тебя первый раз стреляют — это настоящий шок. Ну, а потом, когда уже ко всему приспособишься в совершенно рядовой ситуации, парень с пистолетом бегим и в клетчатых штанах уже бросивши, казалось бы, свой АК 47, вдруг хватывает откуда то автоматический пистолет, начинает шалашить и все катится к черту. К такому не подготовишься.

The Stetchkov Syndicate стоит не делать — и стоит купить, хотя бы ради возможности сыграть в многопользовательском режиме, сняв броню ради того, чтобы посмотреть, как члены отряда встав в кружок, наказывают провинившегося тим лидера равными зубочными (тоже новая опция, точнее в сцене из сплетни вестерна). Да и миссии ремейки слесарь хороши в одиночку и в компании, а что касается оригинальности, кому какое дело. Можешь это и не самый лучший аддон как таковой, но это же аддон к SWAT 4.

ФРАГ. СИБИРСКИЙ

## Главное — выстрелить первым.

Неважно, попал или нет — ни один враг не выдерживает, когда над ним проходит очередь из автомата.

убитым, и позволяет успешно сражаться в SWAT даже самым кривооружим, но быстро реагирующим товарищам бойцам. Самые любопытные тактические ситуации случаются, конечно же, тогда, когда снаряд один в противников двое или трое. В сингл кампании при помощи гранатомета удается захватывать целые комнаты террористов, один выстрел в активиста громкогласные вопли в адрес остальных, во время перезарядки выстрел в следующего по активности негодяя, для острастки. Все, комната наша, заложники целы.

## CREDITS

визуальная разработка	Джонатан Чей (Jonathan Chey)
художественное руководство	Кен Лавин (Ken Levine)
звуковой программист	Дэвид Бексон (David Bexson)
арт-директор	Даниэль Китинг (Daniel Kitting)
сценарист	Эндрю Оман (Andrew Oman)



# Грильяж в шоколаде

Волшебное и таинственное путешествие утюга по гладильной доске. Энергичный дышащий паром экземпляр бытовой техники проползает сантиметр за сантиметром под нашим руководством, оставляя чуть влажный горячий след. Очень размеренное движение, полторы минуты, конец игры, всем спасибо.

## «KEEPSAKE. ТАЙНА ДОЛИНЫ ДРАКОНОВ»

жанр Квест  
платформа PC (Windows 2K/XP)  
разработчик Wicked Studios  
([www.wickedstudios.com](http://www.wickedstudios.com))  
издатель Lighthouse Interactive  
([www.lighthouse-interactive.com](http://www.lighthouse-interactive.com))  
издано в России «Авалон»  
([www.avalon.com](http://www.avalon.com))  
дл. в игре 24 февраля 2005 г.  
жестко Pentium III 1000, 256 MB RAM OSV,  
Direct3D-адаптер с 32 MB RAM OSV,  
DirectX 9.0, 1.4 GB+ на жестком диске

[www.keepsakegame.com](http://www.keepsakegame.com)

Однажды, давным-давно два великих чародея решили основать собственную Школу волшебства. В которую могли поступить не только отпрыски благородного происхождения, но и простые детишки, пусть и не знающие состояния не таинственного сосиски на чудотворном. Игра делает особый акцент на благородстве этих чароделов, решивших нарушить обычный порядок, хотя потом выясняется, что наличие таланта у поступающих детей никого не интересует: можете оплатить обучение — прохо-

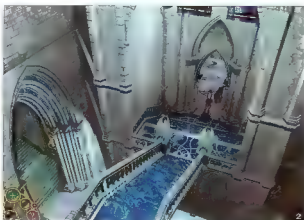
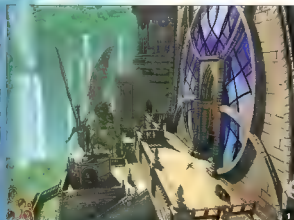
дите. Эта сомнительная мораль времен становления буржуазии даже несколько заезживает, словно пропитанная пылью книга, прошедшая двести лет на полках заброшенной библиотеки.

### Душа-потемки

Разработчики вообще кажутся куда интереснее самой игры, поскольку в отличие от своего детища, простого как бургер, нелегко найти в них что-то интересное. Они очевидно не гадючки, и к их тайне никак не подобрать ключа. Очень хочется понять образ их мейн-примирить на себя их взгляд

на мир, поскольку наш keepsake в привычные рамки укладываться не спешит.

Игра ни в коей мере не хаотична! На нее ушло немало идей времени, усилий даже души, простите уж за пафос. Однако первым приоритетом был дизайн интерьеров. Обстановка яркая, разнообразная, избыточно полная мельчайших деталей, даже наполненные узоры можно разглядывать стопятидесяти. Так выглядят блокбастеры, и как в игру с такими полами можно угодить все остальное, совершенно не ясно!



## Автор Минотавр

Кеерсаке — это странный сплав успешных утверждений современных тенденций. Первый ингредиент — The longest journey. Молодая героиня каблучки тук-тук витиеватые диалоги, которые нигде не торопятся и ни к чему особенно не ведут, поскольку люди чаще всего говорят не для того, чтобы сообщить собеседнику что-то новое, а что бы просто уделил нам внимания. Да, мы одной крови, это

триа пиктограммами в левом нижнем углу, благодаря Sims-сериалу, расположились как по блокбастерам, так и по тем, кто на бал Принца приглашен не был.

## Как донести до игрока свою мысль, чтобы засунуть ее ему в глотку (желательно поглубже)

Игра очень боится, что ее не поймут. Вот сюжет мягко намекает нам, что спутник главной героини не тот, за кого

(боюсь!) половину игры. Пока наконец, этот несчастный спутник главной героини не остается один, чтобы драматично объявить специально для тех, кто навсегда запял в танке, «И хотя я не тот, за кого себя выдаю».

Интересно, на кого они рассчитывали? Кажется, подей с подобным уровнем умственного развития к компьютерам не подпускают, и даже если б пустили, они бы и кнопки на мышке не нашли.

Помнится, в школе нам рассказывали, что трагедия это когда в конце умирают все, а если только кто-то один, то это драма. **Keersake, стало быть, драма?!**

наш, общий мир. Неуклюжее, а оттого еще более милое, морализаторство, крепкая дружба, семейные ценности в наше смутное время даже «Южный парк» вовсе проповедует подобные штучки, что уж говорить о

Второй ингредиент — всепроникающая сага о Гарри Поттере. Школа желторотых волшебников, бытвоее чудеса магии, чудесные испытания, немного политики в лесу волшебных палочек. И нигде не деться от драконов, особенно оравлюлов.

И последний крохотный, лютый, полукруглый интерфейс с

себя выдает «Ясенько», берем на заметку, мы. Через минуту сюжет делает еще один намек, оказывается, спутник главной героини совсем не тот, за кого себя выдавал. «Угу, уже понял, его ты» — бурим мы нежно. Но назойливый не успокаивается, новый и старый намек, а по том еще один. «Хенкс, мы зата мы ПОНЯЛИ!» — стучим мы морзянкой в системный блок. Но там не унимаются. Десятый намек теряет последнее подобие прозрачности, но подсказки продолжают сыпаться на нас камнепадом

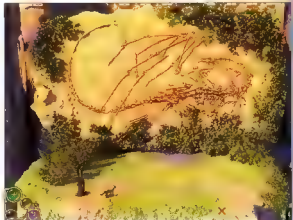
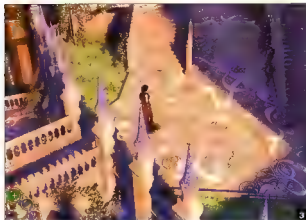
## Куда идем мы с пятачком

Боязнь непонимания катастрофически сказывается не только на сюжете, но и увлечении процессом. Теоретически должна быть какая-то цепочка событий, заставляющая героев осмысленно совершать одно действие за другим, перемещаться из одного места в другое, но что делать, если не все поймут внутреннюю логику? В общем, от греха подальше все было решено упрощать, все, тогда ведь можно ничего не особенно и не выстраивать, да? Подобно саперу, наша героиня

Медиа особенность современных компьютерных игр — наличие в них многокомпонентной звуковой дорожки. Каким то загадочным образом не производящим ни звука.

Кеерсаке чрезвычайно бодро маневрирует и закрутит, с рвением даже не слыша, а заглушая пистолет.





Эти поля приводят в экзотическое состояние. Судя по интерьерам, игру делали выпускники архитектурного. Да и если судить по сюжету, диалогам и прочему, вывод остается тем же.

Пусть разработчики и не ставили такой цели, но есть что-то фарсово смешное в захоронении Великого Дракона скелетом наружу. Тем более когда он копирует позу того ознго отпечатка археоптерикса из всех учебников палеонтологии на свете.

ходит по полю, густо засеянному триггерами, которые детонируют диалогами, подталкивающими историю вперед. Почему этот разговор состоялся именно в этом месте, а не в любом другом? Триггер — сэр

Хорошо. Но если вынуть из сюжета скелет внутренней логики как сделать так чтобы игрок не тькался вслепую по игровым просторам в поисках никогда заранее не скажешь чего? Тут на выручку пришла система подсказок нажимайте

«копьем рас-сечет» «только бы никто не застрял!» Элементарные зачастую они решаются методом спелого тыка еще до того, как мы поймем принцип действия. Разумеется, загадки никак не вписаны в сюжет, но они не просто существуют в некоем собственном пространстве, они еще и демонстративно не обращают внимания на игровой мир классическое «собери пяташки, дверь и откроется» это пожелай. Здесь на головолом

тельными. И ты сидишь перед очередным шахматно-пятишашечным гибридом, правила, путь решения которого понятны сразу, но на само решение уходит уйма времени, и понимаешь, что хочется встать и уйти, потому что задача обидает редчайшим сочетанием тупости (простите за выражение) и сложности и на нее просто жаль сил времени.

До свидания

ALLOT AXBEPUR

Чтобы не утруждаться созданием многочисленных второстепенных персонажей, Школу волшебства сюжетно очистили от присутствия кого бы то ни было. **Пустые залы, коридоры, комнаты, мы постукиваем по ней каблучками — а вокруг тишина.**

на вопросительный знак, а он вам и говорит: триггер в столовой с ну и что, что вы там уже были? Ведь тогда вы не отпустили триггер у лестницы! Пользоваться прохождением в квестах — то же самое, что проходить шутер с включенным божьим режимом: не встраивать солдата в игру в качестве элемента геймплея!

ку заперты главные ворота замка пользователей, куда вход непосвященным строгойше воспрещен. И она не только стоит на самом виду в соблазнительного вида беседке, так еще и решать ее сможет любая мартышка.

Но во второй половине, когда мы уже рассмотрели почти все интервью, сложность пазлов внезапно (и весьма) возрастает. Не поймите превратно! Они не становятся лучше или интереснее — они просто становятся подробней.



## CREDITS

автор: ведущий дизайнер  
ведущий программист: **Венус Томас**

Benji Thomas  
(Benji Thomas)

Бруно Парента (Bruno Parenteau)

### Ив Бордело

Ив Бордело

Johann (Maria Dorell)

Марк Дерош (Marc Deroff)

Martha Russell

3-й директор	Гей Ингланд (Guy England)
ведущий аниматор, художник	Мэтью Риверс

(Methuen River):

(Methuen River)

---

\_\_\_\_\_

1-30 2006

92 | game.exe | v05.1-30 2006

## Поддавки — царица спорта

Головоломки первой половины  
игры создавались с тем же



## Каша из топора

О т близкого общения с незнакомой астральной сущностью у солдата будущего Этрома Зиди-оструина (итальянцы, прости господа!) однажды выросло ЭТО. Говорят, оно могло обернуться японским мечом катаной, авиационной пушкой ГМ-23Л или даже беспригарной титановой скорострелкой. Но вышло топором. Последствия ужасны.

## Утопимся в мальвизии

Официальный сайт самозабвенно желает входящему отсылать истину или лгать в битве. Дорогая редакция, рекомендую второе как средство, эффеициентно экономящее чувствительные нервные окончания. ETQOM The Astra Essence срублен на удивление дешево и наброшено, но словно набросанная медуль кышты и самобуль студческая курьеза. Три комплекта стенологоточных текстур пара боевых параметров один салмаг с экосистемами, пригоршня сыров стерильных породоз с закомоченными по самей небудуль текстурами окон и дверей, адские тустости ETQOM арифметика проста и прекрасна, но построить на ее основе что-нибудь приемлемое современностью не представляется возможным, не же что *улыбнется*.

Авторы и не пытались к призау, для победы на первом этапе ИРПЧ-01 должно отыскать ситуативные, все ключевые и отключившиеся симметричные футуристы. Эффективность действий охраны срединных разв-в что с перформансом монитализации объектов Чарного Рыцаря с тем лишь отличием, что ETROM движок не поддерживает алгоритмы расчленения. Он вообще не поумудрено аскетичен, разве что процедура тотально го возрождения ВСЕХ МОЩНОСТЕЙ мира в случае выво-за спасенной игры дается ему с жизнерадостности не приужножностью. События или месь за слабохарактерность? Вопрос охоты?

## Астралобоец

ETROM игра обещание, что связывается Хайнрихом, но выходит бесовским гниющим юном, на пятнадцатый мигнута Антиутопическая каша? Забудьте на дикторы на художники на аниматоры P.M. Studios на способны подыять проект на та вояская категория Виссалионизированного манифеста о демоне антури, зятя на миги, достояние технологии и прочих небезыресных, тонокостях схватывающей индустриального с четтафизическим и разработчиков надрисать с общества, снйлаговых рефлексов мышления ММООРС с перекрестимый по пальцам пв-онном неумных хвостов я шипунозой в муравейнике несодружеленных мышления. Одиру, рать востальным (и) топором, прочих косите шипунострой, изобретите, яже поганя философия

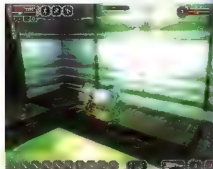
Горизонтальный ETROM является и неизмеренно уже к тине с антимизмом самого пишущего человека. «Do you have a job for me?», — досадит он, окруживший (петь шуту), естественно не забывающий сопроводить вступительный очень вопросительный знак. Кастовая атмосфера не оставляет записывающего на усердие юн. Три Мэтью До Вэрзьямду секунс с крантом до Воллентей. Восхвалению Секулд, то действительное расстояние до двери без учета растапливаемого на пути зомби, по бок pathfinding-механика. Сейчас то есть то есть из усомленные высшая инсталция! Камера и курсор объединяемые с создано больше проблем, нежели обнаруженный разум при полном параде. ETROM ясно близится к пучку гигантства.



## ETROM, THE ASTRAL ESSENCE

язык	PHP-Футурум2
платформа	PC (Windows 2K/XP)
разработчик	P.M. Studios ( <a href="http://www.pmstudios.ru">www.pmstudios.ru</a> )
издатель	P.M. Studios ( <a href="http://www.pmstudios.ru">www.pmstudios.ru</a> )
издано в России	Первый выпуск ( <a href="http://d.jameslog.ru">http://d.jameslog.ru</a> ) -1С- ( <a href="http://d.jameslog.ru">http://d.jameslog.ru</a> )
дата релиза	1 марта 2009 г.
вспомогательные	Pentium 4 1000+ 256 Мбайт ОЗУ
требуемые	DirectX-совместимый видеоадаптер с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c

www.etrom.net  
http://games.jogrus.ru/etrom/site/  
html/main.htm



### Топорная работа

[illegible]

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНIN





■ Миллиардерские авто вне пределов нашей видимости телесторителю отнюдь не производят впечатление (это отлично видно на мини-карте). Но иногда их можно заставить врасплох — к примеру, резкими разворотами. И это тот самый случай. Будешь, будешь...

## Хватай и беги

**Н**едовольны? Считаете, на качество последних релизов? Шепните на кухне, что за собственные деньги занимаетесь бета-тестированием? И как же приятно, что «Новый диск» нашел в себе силы отказать от этого легкого пути, издав полноценную «альфу». В которой еще и тестировать-то нечего!]]

## Снявши голову плакать нечем

Игра буквально источает всепоглощающей гармонией. Одиночный режим безбожно разбалансирован, трассы по городским улицам проложены совершенно нелогично. Да и можно ли назвать «трассами» привные участки дороги на покерные, которых уходит тридцать секунд? Тюнинг суть неограниченное слепление для галочки бесполезных предметов, как вам понравится богатый выбор разноцветных кресел по цене среднего автомобиля? Парсонажи в игре были обещаны два режима: аркадный и симуляторный. Но в кешу «Леду» смог попасть только один, и оба лагеря игроков отказываются признавать его своим. Поведение машин напоминает ослепление: знайте, когда из-за всех сил пытаясь сделать «айт» но ни за что не можешь. А потом ни с того ни с сего влетаешь куда-то под небеса. Так и здесь: в момент поворота шины моментально пригорают, и трассе, и только очень мощное авто способно потерпеть сцепление с асфальтом. А чтобы поворот не происходил на сверхскоростях, злитесь, дитя, ждите ждите, ладившие это недоразумение, при разгоне немедленно увеличивают радиус разворота. То есть, как руль ни крути, набравшая скорость машина поворачивается едва едва. При этом даже на средней скорости можно врезаться в бордюр и взлететь на несколько метров вертикально вверх.

К счастью, человек привыкает ко всему, и уже в третьей гонке мы запросто сползаем со всеми завихрениями «физмодели». А вот несчастный «А» одолеть ее

не может. В подвешенном большинстве поворотов наши «соперники» вписались не в состояние, их жалкие тулы буравят стены домов, друг друга, наконец, находят трассу, разгоняются с новой на могут найти палача тормоза, вылетают толчками. Дьявольские зрелища.

Только вот обычные колесные гонки — это еще не беда. Кочевники изобрели также звезды, в течение которых надо посвятить несколько чекпоинтов. А там жесткие условия: если за первую тройку минут гонщик не доберется до заданной точки — его снимают с трассы. И в это режиме мы почти всегда приезжаем к финишу в гордом одиночестве, поскольку наши скромные соперники застревают где-то в начале пути и вынуждены из соревнования.

## На дурака не нужен нож

Разумеется, как и всякая «альфа», LRC обладает массой производительною, выдавая сплайд шоу на ПК любой конфигурации. Но не обольщайтесь и без дурака. Так HDR имитирует реакцию зрения на резкую смену освещения. Идея конечно хороша, но реализация несколько «перестаралась» при выезде из туннеля на дневной простор игрок натурально слепнет на секунду-другую. Если бы нечто подобное происходило в нашем с вами мире, то каждый туннель был бы заповедником с обеих сторон плотной братской могилой.

Графический движок не рискует всю трассу заполнить красками, все случится по мере приближения к ним. Тут то там внезапно высветит дома, рекламные щиты, и все бы ничего, но зачастую супермотор не успевает



## LADA RACING CLUB

имя	Всех поиметь
платформа	PC (Windows XP)
разработчик	Galea Media (www.ladacracg.ru)
издатель	«Новый диск» (www.nd.ru)
дата релиза	15 марта 2006 г.
жесткий диск	Pentium 4 2800, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-индексировка со 125 Мбайт ОЗУ, 320х240 на мониторе дисков, DirectX 9.0c



■ Миллиардеры, ждите, ждите, чтобы мы соблюдали ПДД, отключили в половине случаев, разумеется, сшибочное пересечение дорожной оптической, превышение скорости... А вот обмануть противника совершенно безвредно.

перемещениями гонщика. Новый участок еще не открыт, а наша машина уже там — выезжает в Большой Сильный туннель. Иллюзия вылета в молоко Великой правды длится недолго — судя по грохоту из колонки, колот на шее «кадиллака» — вышел что-то твердое. Небольшая задержка, графика наконец, догоняет нас. Так и есть, «Лед» носом в невидимый еще мгновение назад столб.

Распознавать препятствия LRC можно долго, но финал то ведь Главным Включением в игровые ресурсы: тщательным слоганом, приветствующим игрока на выходе из проигранного заезда — «ТЕБЯ ПОИМЕЛИ».

ALL.O.T.AX.BE.PE





■ В лучших традициях Crashday голливудское кино внезапно превращается в компьютерную игру, чтобы через секунду продолжаться.

## Все права защищены

**С** ага о том, как один брат украл у второго целый табун клавиш тачек разом, а второй их затем отворовывал взад по одной, заслуживает особого, внимания уважаемой публики. L.A. Rush — одна из первых игр, построенных по занятиям и на деньги не многочисленных локальных рекламодателей.

### Ниггаз парадиз

Отныне волшебство пронизывает любой сеттинг: вне зависимости от темы жанра и действующих лиц. Почему пилотировать L.A. Rush (LAP на улицах Комптона) бесценно: уекал в отпуск, оставив гараж пустовать? Он испытывает боль, усталость, Депрессию. А как ему удалось соблазнить женщину (антигероя), обеспечить себя информацией на всю игру? Волнующим. Привлекательный Аэромат Деводоранта! В гонимых ему помогают Парочки из Мясной Ямки и Воздушные Кроссовки, колеса прокачивают Короли Подземников, а на кнопках геймпада нажимают Полные Отстой без нормальной Жизни. Вы копаете? Мы копалем. Битборды с выдернутыми пестротипами бродяг смотрятся одиноко и чуть чужеродно посреди сияющей глазури левобережного рая по имени Лос-Анджелес. Чуть дальше ширпотреба оказалась автоконцерны, разместившие целые линейки четырехколесных питомцев вокруг камин на вылете нашего сверхгонимого. Вершину же элит парадиза венчает шайка борс с развратными ключиками, денгиты хрома с портовиков и видеоразъемов в клавишах для ног. Дасток секунд и машины превращаются в тачки!

### Про корни

Впервые своим принципам Midway не перетрудились. Реклама в LAR уже есть, в за настройкой авто придется ходить к конкурентам. Поверьте, для музыкальные мастерские производят идеальный антройд без всякого кинемато-

го участия на автомате! Там же путем кастинга транзитивно-именованные элементы NFS-геймплея.

В силу определенного размыкания рекламодателей мозгов с кокетства подполке LAR (квартале ксерокопировки за Grand Theft Auto, а другая левая — утерянная EA-собственность). Определиться куда более мучительно: бороться и на горизонте ксати и нехватки возникают совершенно фрееричные персонажи, купило про голду и бабло, причем к каждому индивидууму восторг, содержание видеоролика и реалити происходящего на карте LA никак не переставая и доверху давая: настоящий бой с тенью.

### Бутилишес

Во всем остальном Midway честно потыкалась отпугу с последней части NFS. Круто развлекаться тем, что не веришь, миссии ретрансляции собственных автомобилей из записей дорожной нитра-челки перемиксованных чипов или ковыляющих гонимых. От последних, тем не менее, легко отпугнуть. В погоне незанятого водителем игровые отравилки в отставку, поглотившие все бывшие бортики, четко ограничивающие траектории в NFS. Рейворы LAR есть полная свобода выбора между одним контрольным тожиком и последующим. С одной стороны, но, искусственно интеллектуальные знают, что все неслыханные парочки Гордо Ангелов, а гонимые вечно бьются в них губами и терзает себя за агрессию, привлекая свидетелей собственного несовершенства.

Ну, знаете почерк? Несмотря на аномалии спонсоризованных машин Midway выполнит до тех пор,



### L.A. RUSH

Имя: NFS для самых черных  
Платформа: PC (Windows 2K/XP)  
Разработчик: Midway Studios Newcastle  
Дистрибутор: Midway Studios (www.midway.com)  
Дата выхода: 20 февраля 2006 г.  
Перегрузка: 4 GB RAM, 512 MB RAM, 33V DirectX 9.0 совместимая видеокарта с 64 MB RAM, 33V DirectX 9.0c



■ Столбы, светофоры и ограды легко разрушаются, но здания и пешеходы физически невозможны. Охраняются законы!

всегда честная приставочная автогонка, некро, и просторная, но тиранически строгая. Давления и напав лучше оставаться безгрешными, ибо всякое иное добро, выходящее из нормативов псевдожизни, обожает идеальную до секунды, исполнительность. Помазнулся? Начинай съезжать. Не знаешь? Давная же игра! Прибавьте и этому совершенно анти-красивофильную модель для всякого «Красногара» или «Шверого», и калканую оптику мгновенной починки беззащитности, и строчки брифингов, и полные карты безделья, и выходы. Еще не стихийно, но уже показательно. Ждем, ждем, ждем выходов.

АЛЕКСАНДР БЕРДИН

<http://larushgame.com>



■ Для семейных симов предпочтительнее играть даже на дому — родственники обитает бесплатно. Главном — купите массовый аппарат, и можно начинать жить на предметы, обстановку бирки «родственники»

## Нажива vs Bladder

**Т**ретий аддон к The Sims 2 ни при каких обстоятельствах не является рядовым событием: мы наконец видим симов в рабочей обстановке, а не после смены перел телевизора со сто долларов бумажкой в зубах. Несмотря на то что бизнес — штука жесткая, стиль ничуть не изменился.

### HR и PR

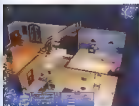
В The Sims 2: Open for Business быт ключом все та же отвлеченная консьюмеристская жизнь американской субурбии, которая в реальности такова лишь в Санта-Барбаре: резервации для стареющих богатой красавицы, зелено в каждом третьем доме — полвека рату. Кд мы знаем, на симках нежить несутся, а общедственная нагрузка обязанности быть потребителями произведенного оверсеа и покупаемого на долларную ренту бербала. Аддон, подобный сердцам на спине Бовилара, вот отбытия рату повенности в университае: вот ночная жизнь с необходимостью делать иншоере. А теперь еще и бизнес. Бовилару тяжело. С другой стороны, все как в жизни: антрепренеру не хватает времени ни на что, кроме работы.

Магистральные направления два: либо коммерсанти на дому, сообщая по телефону об открытии бизнеса — видимо, агенту Симу? либо купить земельный участок, построить заведение и ездить на работу. В любом случае заведение открывается и закрывается по нашему велению в любое время суток с производной периодичностью: макром для посетителя является табличка перевертыш... «Открыто/Закрыто». Персонал квалифицированный и не очень: подбирается по телефону по телефону же вызывается на рабочее место и не требует особого ухода: чтобы насмерть прикрепить симка, кассе или строю бара, нужно одно расстройство. Чуть большего присмотра требует менеджер по продажам,

норовящий убежать к пинболу, зато при неуспеваемости на покупателям (у этих существ над головами всплывает значок «потребительский зуд») он набирает уровни с невероятной скоростью, получая отличные бронзовые и серебряные значки вкупе с новыми приемами продаж: относительно невинными фальшивыми скидками: «Только сегодня! Уникальное предложение!» и умением Ташной стороны Hard Sell, помогающим при привлечении многочисленных плазманных панелей. Закупка товара реализована просто: никаких оптовых баз, только онлайн-ресурс: есть даже специализация с особым талантом: быстрее материализующие новые предметы на полках (то деньги со счета все таки снимаются). В силу домашней природы сим бизнес покупатели: частенько прибегают не выставленный товар «миллиончик» за семейдоту в), а торговое оборудование (стоит за семейдоту).

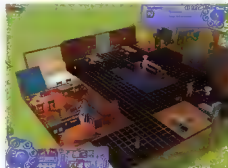
### Полчаса на фитнес

Сам предприниматель изредка поднимает зарплату: работникам, получает свои бизнес-парки, включая стипендию. Милла Равата (ка-ка!) кредит полнотью покупки: поднимаящую гал, его заведения. К источнику вдохновения, аригато! — поест хлопья с молоком — до бегаете — продать что-нибудь микрос Диксон... Одно плохое: воздуж продажам паракришю! собственные базовые потребности антрепренера. И если с bladder сим, голодом и низким питанием можно бороться, установив на работе унитаз, жаровню и дульварю кабинку, то посвятить в торговом зале кровать и вздремнуть в утром прогалье ее — не получится. На работе койка



### THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

Симулятор жизни  
PC (Windows 98/ME/XP)  
оригинал  
Maxis (www.maxis.com)  
издатель  
Electronic Arts (www.ea.com)  
сайт в России  
«Сейт Клауд»  
(www.saitclub.ru)  
д. 1000  
2 марта 2006 г.  
Рейтинг: 8/10  
256 Мбайт ОЗУ, минимально уровень  
Defence 2 с 32 Мбайт ОЗУ  
1.5 Гбайт на жестком диске



■ Владеть клубом — несколько более сложное занятие, чем продавать. Развлечения: играть тяжелее

предназначена только для релаксации: за полноценным симом приходится ехать домой, где назначена пауза-пауза, потому что параметр ссоры падает, а общения на работе и трепе по телефону решительно не хватает. Помощь по суду, красноречивый и раздраженный сим — делает рубль — в стоячем положении и впервые мы ловим себя на сочувствии и тамагоичку, которому не хватает времени ни на что, чтобы завести семью, ни чтобы набивать креативность, малая картина: маском — верение бизнеса требует его постоянного личного присутствия. Зато в гости к симам не приходит налоговая, СЭС, пожарные, участковый, бандиты и торгашеция.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ





■ Почему чем дешевле и беззащитнее британская игра, тем с богачей точностью она старается воссоздать достоверность Лондона? Катаясь, в ролике к этой миссии взрывают Биг-Бен.

## Умереть в апреле

**Г**рустные усталые лица ветеранов подразделения SAS украшают брифинг The Regiment, аркады на базе тактического шутера, открывающейся якобы точным воссозданием штурма посольства Ирана в Лондоне 20 апреля 1980 года. Единственная, кажется, удачная операция на памяти британского спецназа привела к гибели двух заложников и пяти захватчиков. Последний был взят живым. В The Regiment восемь гадских террористов гибнут только на газоне перед посольством!

### Спринт

Разработанный лондонским отделением Kuji Entertainment для европейской части Konami, The Regiment в принципе не может претендовать на что-либо, а уж тем более на историческую достоверность. Игра сделана практически без денег и представляет собой нечто среднее между оригинальным давностью своего рода Rainbow Six и чешским шутером Vietcong 2. Очень ммм... базовая графика.

В боевом движке встречаются элементы всех частей RB и даже SWAT 4, если бы The Regiment все-таки можно было назвать спецназовским симулятором, это был бы первый спецназовский симулятор, в котором реализован обмен оружием с павшимися террористами. «Зеленошисов» упаливаем ударом в переносицу, лежащих на полу заковышаем в наручники. Все это влияет на итоговую оценку (чтобы продвигнуться дальше первой миссии, надо получить от начальных усталых джарк хотя бы «трюмчук»).

Цель проста: в роли командира одного из трех подразделений с разных сторон штурмующих посольство Ирана вымешленную станцию метро «Траффалгарскую» пригородную ферму или Парламент, покинула глупо нироваля, глядя в окно, надо добежать до конца маршрута, перестреляв по пути все вооруженное и заковав в

наручники все несопротивляющиеся. Нелюди не умеют переключаться между отрядами, но даже зайти на чужой маршрут. Трасса жестко урезана баррикадами.

Есть некий тактический интерфейс: партнеров можно уговорить снять дверь с петель при помощи дубинки или закинуть в комнату гранату. Но знаете, сколько все происходит так быстро и главное, примерно, что про напарников со спокойной душой можно забыть. Лучше просто качать рефлексны.

Если недавний RB Lockdown был всего лишь консьонным шутером, то The Regiment стоит на единственном ступеньке с Pac-Man и Gears. Тут и «ини» и бесконечное прохождение уровня с целью получения места в таблице рекордов и геймплей, построенный на скоростном исполнении одних и тех же миссий, приемов. Всякий раз, когда косит твоего спящего, повисли себя на являнии спустить в провалы миссии.

### Бастардизация

Создание отрядов несколько оживляет действие, что вызывает куда то пострелять кого-то обидчиво, а крики. Есть два реальных происхождений. Адрас «Оби-мюльтор». Различия — как между первой и последними уровнями сложности во «Вьетконге». В симуляре, чтобы убить, лишь нив индикаторы и переключатели грибов.

Получился «трюмчук» за один отряд, дадут почти миссию за другим. Параллельным маршрутом. Семь-такое, прямо скажем, удручающее, но три раза добить каждого из четырех убогих уровней. Занять можно разве что таблицей рекордов. Прогнать быстрее.



### THE REGIMENT

жанр: Тактическая аркада  
платформа: PC (Windows XP)  
разработчик: Kuji Entertainment  
(www.kuji.com)  
издатель: Konami (www.konami.com)  
дат релиза: 17 апреля 2006 г.  
жанры: Action, FPS  
Регионы: Европа, США, Япония  
Direct3D-версия: 9.0c  
3D-карты: NVIDIA GeForce 2, ATI Radeon 9700

www.konami-regiment.com



■ В противостоянии британские глаза Катая, озвучив игра была неплохой. Профессиональный слеп, подсказки от системы SAS-оригина, резко отличается от эквивалента.

Убить меньше, задержать больше, маршрут один и тот же, поручить действия, если и меняется, то на волосок. Чистейшая Galaga! Игра слишком аркадна даже для аркадного FPS, а то, что в ней, в общем, то довольно оригинальные перестрелки — лишь следствие весьма странного выбора материала. Значит было строить TAC-KUO игру без возможности выбора вообще на основе предполагаемых разлпистое дерево решений (даже степени оптимальности)? Другой вопрос, что The Regiment не способен понравиться решительно никому. Даром что концепция «Rainbow Six» в игровом воплощении лишена некоей изощренной привлекательности.

© PAK, CHEN, POLOH



NEW GAME

Easy  
Normal  
Hard  
Insane

# Пинцет и МОЛОТОК

Учитесь многополосное интервью об игре которая даже не объявлена. Вот что значит настоящая любовь. Мы искренне, всей душой любим варгейм Combat Mission, буквально силой заставляем вас в него играть и варгейм это чувствует. Идет навстречу, доверчиво машет хвостом и слюняво кусает дум острыми как нож спецназовца зубами. Встречайте главное событие варгейм-сцены сезона 2006-2008 гг.!

## COMBAT MISSION: SHOCK FORCE

www.battlefront.com

тип: Варгейм  
платформа: PC  
разработчик: Battlefront (www.battlefront.com)  
издатель: Battlefront (www.battlefront.com)  
длина: 10 часов  
Не объявлено  
(вероятно, середина 2007 г.)

**И** в какой уж раз знакомьтесь со Стивеном Граммонтом (Stephen Grammont), ведущим дизайнером Combat Mission: Shock Force (далее CM:SF), и одним из основоположников религиозного культа им. Battlefront.com. Наш собеседник занимается концепцией игры в целом, дизайном интерфейса и игровыми features. В связке с ним идет Чарльз Моулан (Charles Moulan), программист игры и ее ведущий дизайнер.

### Ударная бригада

**.EXE:** Combat Mission: Shock Force официально не существует, но на вашем форуме просит посвящен целый раздел, в котором уже 24 тысячи сообщений. Как объяснить этот феномен? «Кому надо — узнают?»

**Стивен Граммонт:** Мы выучили один большой урок в ходе бесконечно долгого цикла разработки Combat Mission: Beyond Overlord. Будет осторожен с вниманием игроков, которые ты привлекаешь к игре тогда, когда она еще не готова. Ажмотаж игроков на ранней стадии разработки способен едва ли не остановить процесс постоянных просьб о новых скриншотах, детальной информации, интервью не щадят время малень-

кой команды. Иногда мы делаем исключение для особо одаренных CM:SF (вроде вашего журнала, который знаем тысячу лет), но по-настоящему начнем «светиться» только в пору окончательного созревания будущей игры.

**.EXE:** Вы уже семь лет занимаетесь вещами на тему Второй мировой, и, насколько мы понимаем, CM:SF — нечто вроде творческого отпуска. Как долго вы раздумывали, выбирая тему modern warfare? Были ли другие варианты?

**Стивен Граммонт:** Очень давно, потянув вторую частью Combat Mission (называвшейся Barbarossa to Berlin), мы явственно почувствовали, что нуждаемся в совершенно новом игровом приводе. Мысль об игре в декорациях Восточного фронта («опять?»!) была бы маркетинговым самобуйством. И так как средиземноморский театр военных действий уже значился в планах (и это будет финальный аккорд в исполнении старичка CM:SF) были вынуждены искать но вей, далекий от WW2 сеттинг.

В то время воюла шла война в Афганистане, конфликт в Ираке очевидно, был не за горами

и вариант с моделированием современных боевых действий выглядел весьма убедительным. Также мы рассматривали гражданскую войну в Америке, тогда Наполеона и некоторые изумительные сюжет. Однако в конце концов единственно остановились на теме современной войны.

Самой сложной и одновременно интересной целью новой игры стала попытка смоделировать боевые действия с участием Stryker Brigade Combat Team («ударные бригады» — новая концепция ведения боевых действий, возникшая в начале 90-х годов. См. об этом к примеру здесь: [www.globalsecurity.org/military/agency/army/brigade-bct.htm](http://www.globalsecurity.org/military/agency/army/brigade-bct.htm)).

**.EXE:** Было ли жутко любопытно, как концепция SBCT будет работать в реальной жизни, ведь на тот момент она существовала в основном на бумаге. Несмотря на то что последующие высадки ударных бригаад в Ираке показали их возможность в ходе реальных стычек SBCT еще никогда не противостояли полноценной регулярной армии. И это именно то, ради чего CM:SF и создается.

**.EXE:** CM:SF2, новый движок, это не просто основа для пост-



■ Что «такое Battlefront без Стива Граммонта?» — Грэммонте полусерьезно, полушутливо спросил. И что такое наш журнал без обстоятельных бесед со Стивом? — Сущая «муравейка», вы правы.

рования CSMF, но и платформа для создания как минимум еще одной игры, то есть наше будущее на долгие годы. Каким оно будет? Какие принципы вы заложили в CMx2?

**Стивэн Громмонт:** CMx2 планируется масштабируемым открытием для модификаций и дружелюбным к произвольному сеттингу, которым мы вдруг захотим заняться. Любая программа или игровизатор подтвердит, что это невероятно сложная задача. Основной принцип, дающий не должен стоять на пути у хорошей игровой концепции. Обсуждая предварительные результаты, мы часто спрашиваем себя: «Как CMx2 справится с?» и представляем самые разные ситуации. Вторая мировая граж-

дательская война. Вместе с тем вы и мы в этом ни секунды не сомневаемся, привлекая новую аудиторию. И все же, на какого игрока равняется CSMF? Не планируете ли вы сделать игру «проще», «быстрее», «доступнее»?

**Стивэн Громмонт:** Вы правы, принимая решение, мы, мягко говоря, догадывались о том, что кому-то станет душно от новости о CMx2. Но верно и то, что существует множество игроков, уставших от виртуальной Второй мировой, интересующихся тем, что происходит на полях сражений сейчас. Что ж, прошло время подумывать о них. В конце концов Battlefield — разрабочки варгеймов, а этот термин, согласитесь, имеет не-

Честно скажу, разрабатывая CMx2, в первую очередь мы думаем о том, чтобы движок был принят всеми, а не только варгеймерами. Некоторые воспринимают это как катастрофу, говорят, что Shock Force потеряет реалистичность, будет вялой, неинтересной игрой. Чувствую же самое, говорилось много лет назад, когда мы только закладывали серию Combat Mission. Хардкорные игроки переставляли шестипульковыми фишками, а мы предложили им доступность интуитивно понятный интерфейс, трехмерную графику и одновременно реализм, глубинку, интенсивность. Мы уже доказали скептикам, что они ошибаются, и с удовольствием сделаем это еще раз.

кончен, но также позволит нам подбодрить принципиально новых для варгеймов Combat Mission режим реального времени. Игрок сможет выбирать между классическим We Go и «новомодным» RealTime Mode.

## Поджигатели войны

**JEHE:** Немного об участниках конфликта. В качестве противника НАТО вы выбрали Сирию, образца 2007 года. Насколько сложным было это решение?

**Стивэн Громмонт:** Это вопрос, где когда и кто будет сражаться — встал сразу же. Мы моментально отказались от вымышленных или притянутой к за уши сценариев — такие вещи выглядят столь непри-



■ Единственный доступный на сегодня скриншот Combat Mission: Shock Force носит явно исследовательский характер, но дает недурное представление о возможностях движка CMx2. Интерфейс, по заверениям разработчиков, находится в трудах, однако что-то подсказывает, что выглядеть лучше он не будет. Иначе Combat Mission изменил само себе.



■ Если в CMx1 нади на поле боя были не более чем абстракцией, то в CMx2 каждый солдатик моделируется по отдельности, во всех деталях и умеет двигаться почти по устью. В кадре — минимальный расчет.

дательская война, боевые действия в далеком будущем, на других планетах, в средние века. Если ответ неутешительный, дадим шаг назад и внесем изменения в дизайн или код. К счастью мои четырнадцатилетний опыт создания игр в дедаловских, которые я только что озвучил, позволяют чувствовать себя более или менее уверенно.

## Прощание с рядовым Райаном

**JEHE:** Знаю, у вас есть некоторые опасения в части появления поклонников Combat Mission, по сути уязвимых в WW2-тема, станут ли они иг-

носки более широкое наполнение. Также я уверен, что CSMF захотят попробовать FPS-игры и во множестве. Почему? Потому что и пользователи и пресса все настойчивее жалуются на то, что шутеры неотличимы один от другого. Графические или дизайнерские новшества отнюдь не революционные (как это было 4-5 лет назад), Call of Duty можно запросто перепутать с Medal of Honor, отличия начинаются с третьего знаа, как после запятой. Ну а CSMF это нечто свежее и это не только впечатлительная графика, но и принципиально новые, ни на что не похожий опыт.

**JEHE:** Действительно, система «одновременных ходов», которую вы предложили в Combat Mission, в свое время радикально изменила представление о варгеймах. Собираетесь ли вы модифицировать ее в CMx2 и Shock Force?

**Стивэн Громмонт:** Концепция We Go жива и прекрасно себя чувствует в CMx2. Однако мы заложили в новый движок возможность работы в реальном времени. Это не только позволит нам избавиться от странных ситуаций, в играх на CMx1, когда артиллерия начинает наносить удар уже после того, как ход официально за-

влекательно в глазах многих людей (включая нас самих), что даже не стоит обсуждать. Таким образом, дебаты развернулись вокруг реальных конфликтов, возможных здесь и сейчас. Трудно представить себе более подходящее место для игровой заварушки в ближайшем году, да чем Ближний Восток. Мы искренне надеемся, что в жизни ничего такого в этом регионе не случится, но наш виртуальный ТВД требует конфликта, поэтому нам пришлось его придумать.

Основными претендентами стали Сирия и Иран. Мы очень долго спорили и в итоге реши-

ли, что Сирия — лучший выбор с точки зрения геймплея и не только. В реальном мире вести войну с Сирией, даже будучи связанным игроком и Афганистаном вполне возможно. А вот с Ираном такой фокус не пройдет. Несмотря на важность риторики по «иранскому вопросу», вряд ли кто решится вводить туда войска. Наконец, так как CMX2 будет выглядеть весьма уныло без наземных сил, мы остановились на Сирии. Дальнейшие события (к примеру, убийство бывшего премьер-министра Пивана Рафика Харири) только убедили нас в правильности решения.

Прошу понять нас правильно. Лично мы не хотим войны ни в Сирии, ни в любой другой стране. Однако с точки зрения разработчика наши личные чувства не имеют значения. Варгейм так уж случилось, требует как минимум две воюющие стороны, и Сирия — самый подходящий выбор. Вот так просто.

## Философия умывального

**EXE:** Уход от политики, сплав подразделениях каких стран будут действовать в Shock Force? Какого масштаба соединениями смогут управлять игроки? Какую технику мы сможем увидеть на поле боя — в частности, надеяться ли на вертолеты (подать нам, пожалуйста, Black Hawk)? Могут ли проникнуть в игру российские ВС?

**Стивен Грэммонт:** Есть еще один урок, который мы напомним за время создания игр под CMX1 — крайне важно концентрироваться на геймпле, а не на масштабах игры. Мы не хотели идти на компромиссы, и в результате тратили неподуственно много времени на разработку, чтобы не повторять прежние ошибки, мы решили сфокусироваться на геймпле и всеми силами бороться с желанием добавить в игру всё и вся, включая кухонную мойку.

В CM5F игрок сможет командовать боевыми отрядами разной численности, участвуя в кампаниях и конечно одиночных сражениях. Очевидно, средний размер — стрелковая рота, минимум — взвод, максимум — батальон. К слову, ровно под эти размеры проектировался и CMX1 — что бы там ни говорили игроки, утверждение, что старый движок отлично подходит для моделирования боевых действий с участием целых дивизий. Да я скорее застрелюсь из всех дивизионных стволов сразу, чем буду командовать дивизией в CMX1.

Каждый новый релиз Combat Mission будет добавлять в

связи изменилась концепция ведения боя с действий? Как, в свою очередь, изменится геймплей Combat Mission?

**Стивен Грэммонт:** Фундаментальные принципы ведения боя со времен Второй мировой изменились мало — они по-прежнему построены на сочетании различных родов войск и осуществлении маневров. Кое в чем стало легче, кое в чем значительно труднее. Так боевая задача, которая в 1944 м решалась силами батальона, в 2007 м может быть выполнена ротой. Более того, рота образца 2007 г решит ее быстрее, с меньшими потерями и побочными разрушениями. Для игрока это, на-

несчастные, известные всем, которые я предлагаю геймплю зверской интенсивности, если вы играете за американца, то будут невероятно случайны, если вы виртуальный сириец. Эта новая степень свободы может разрабатывать действительно мощную и разнообразную сюжетную кампанию.

Разумеется, за сирийскую сторону можно будет позвать отдельных снайперов или «сочиняте». Пользователи смогут командовать моторизованными подразделениями, личными частями войск специального назначения, поставками специально тренированными парадоксическими группами.



■ Наследия ценности американской демократии в Сирии собирается с помощью пулеметов, произведенных в Бельгии.

игру все меньше техники и подразделений (в сравнении с CMX1). Кое кто без сомнения, будет разочарован: выбросить рейнджеров на башни неожиданно показавшихся из-за угла русских Т-90 будет невозможно в силу того, что у Сирии нет Т-90. А значит, и у нас их не будет. Мы не хотим строить геймплей, бездумно добавляя боевую технику для нас эта «философия кухонной мойки» неприемлема.

**EXE:** Как шестьдесят лет развития военной науки и техники, прошедшие со времен WW2, повлияли на Shock Force? Как с появлением высокоточного оружия, с развитием авиации, систем спутникового наблюдения и

соемном совершенно новый игровой опыт. Собственно ради этого мы все и затеяли.

**EXE:** Сирийская сторона будет играбельной? Если да, то как может выглядеть геймплей с участием национальной армии? Вероятно, он будет принципиально отличаться от игры за спецподразделение? Интересно, каким вы его видите.

**Стивен Грэммонт:** Единичная кампания, основной режим CM5F выстроена от лица армии США. Перестав заботиться об игроке, выступающем за сирийскую сторону, в ходе кампании, мы получили возможность создавать ЗНАЧИТЕЛЬНУЮ более интересные сценарии. К примеру реально совершенно

**EXE:** В современных конфликтах кроме двух противников есть еще одна сторона — террористы. Будет ли возможность на произойти, если это показало по CNN. Планировали вы вводить гражданское население и, возможно, присоединить как элемент игры, с которым войска не придется считаться?

**Стивен Грэммонт:** Гражданские есть в планах, но мы не успеем «ввести» их к релизу CM5F. Чтобы сделать все хорошо и правильно, нужно выделить шесть месяцев, которые у нас нет, вряд ли в чьем-либо расе. Ставить «очень глупую» игру на hold и в течение полугода вводить в нее дополнительные features. Тем не менее CM5F на некотором уровне абстракции будет моделировать присутствие гражданского населения на современном ТВД. Я привел несколько примеров, но прежде чем завершить кодирование, чтобы не обманывать. Просто знайте, что хотя в игре не будет процентно-точной моделирования гражданского населения, CM5F не похожа на игры серии CMX1 (и почти все другие варгеймы когда-либо вышедшие на свет), в которых сражения проходили на планете лишний раздумной жизни.

**ЛЕХ:** Будете ли вы как то учитывать финансовую сторону? Современное оружие очень эффе́ктивно, но и фантастически дорого. Одну и ту же боевую задачу можно решить по-разному, и иногда победу в локальном конфликте можно считать пирровой...

**Стивен Грэммонт:** Вопрос связан с предьдущим — про войну на улицах городов иногда лучшим инструментом молоток, а иногда — пинцет. Мы рассчитываем смоделировать ограничения реальной жизни и объяснить игрокам почему нужно пользоваться пинцетом даже тогда, когда молоток кажется наиболее простым решением.

## Вдвоем на стуле

**ЛЕХ:** А что с многопользовательским режимом? Сетевые игры — алмаз Combat Mission, правда, неграненый. Планируете ли вы цивилизованный игро-

вой сервер с rankings и возможность проведения турниров? Или мы так и будем пересылать друг другу ходы по электронной почте?

**Стивен Грэммонт:** Мультиплеер CSMF будет поддерживать только двух игроков, сидящих за одним компьютером или прямое соединение или ваш любимый P2P режим. Что касается массированых многопользовательских баталлий — не волнуйтесь, решим и этот вопрос, причем скорее рано, чем поздно. Архитектура движка поддерживает бой с участием большого количества участников. Увы, вводить все новые возможности в первый релиз для нас непрактично придется чуть-чуть подождать.

**ЛЕХ:** В последнее время надежды авторских (нишевых) игр связаны с цифровой дистрибуцией. Strategy First расширяет свои варгеймы

через Steam, у Stardock есть свой проект. Ваша компания в этом смысле всегда была слишком лояльной к игрокам. Вы продаете только саму игру, в то время как народное таорчество — моды, апгрейды, миссии и кампании — распространяются бесплатно. У вас есть планы по капитализации «дополнительных услуг»?

**Стивен Грэммонт:** Есть! В прошлом мы тратили огромное количество времени и сил для добавления в игру контента, который игрокам не был особенно нужен. Другими словами мы делали слишком много для очень маленькой группы людей, которой (как и всем остальным) приходилось ждать очередного аддона по два года. Таких ошибок больше не будет.

Новая стратегия Battlefront выпустит главную игру, которая представит публике новый сеттинг, в случае с CSMF это «US Army против Сирии».

Далее каждые несколько месяцев мы наедемся реализовать модули, добавляющие в игру свежие элементы. К примеру морскую пехоту США или войска Бундесвера, новые районы, новые возможности для игроков и, разумеется, обновленную графику и звук. Игрок вполне довольный базовым тайтлом, будет спокойно ждать следующую игру, в другом сеттинге. А для тех, кому хочется открывать для себя новые вещи в границах существующего проекта, мы придумаем модули. Не нравятся конкретный модуль — не покупайте его, игра, словно конструктор, умеет обходиться только с тем, что есть в ее распоряжении. Вы сможете экспериментировать, смешивать разные войска, использовать старые элементы территории с новыми и так далее.

беседу вел  
ОЛЕГ ЖАЖИНСКИЙ

# Границы разумного

« В момент пересечения миров на Бельтион проникли боги мира пришельцев — Безымянные боги, именуемые ныне Старыми. Подобно своим подданным Старые боги отняли часть энергии у богов змеелюдей, чем очень сильно ослабили их. Их сила росла из года в год, и вскоре они смогли контролировать территорию занимаемую нагами. Родные леса и болота более не являлись союзниками людей-змей. Каждое дерево, каждый куст отныне имели своего повелителя из пантеона Старых богов. »

BELTION: BEYOND RITUAL

http://beltion-game.com

Жанр: Action/RPG  
 Тип игры: PC  
 Разработчик: Rostok-Games  
<http://rostok-games.com.ua>  
 Издатель: не объявлен  
 Дата релиза: 3 квартал 2006 г.

Удивляться нечему. Beyond the Ritual стартовал еще в 2002-м и задумывался как «нелинейная RPG со множеством диалогов, уникальными персонажами, собственной системой прокачки и огромным бесшовным миром, где реальность и фантазия сосуществуют рядом». Высокий слог выдает в отчаянных украински парнях людей как минимум увлеченных. Увлеченных настолько, что даже тогда, когда команда выросла до дюжины, «игнотов» в ней не было ни одного профессионального программиста. Итого: игру пришлось переписывать — желания не увязывались с возможностями. И от «Бельтиона» осталась одна история — буквально. На осторожные вопросы о текущей температуре тела проекта отвечает Юрий Бесараб, Rostok-Games.

## Масштабы

**ЕХЕ:** «Литературный и художественный мир собственной разработки» — понятие весьма растяжимое. Что такое «художественный мир» в вашем понимании? Чем он отличается от тек. что изложено на бумаге?

**Юрий Бесараб:** Хорошо проработанный, интересный, выходящий за рамки игры. Это легенды, герои, стертые временем города и народы, боги и культы. А

отличается да хотя бы неканоничностью. Нет больше славы, нет сказочности и напыщенности, эвотичности избранности героя и его миссии (по спасению чертова мира). Это пошло под кожу. Мотивация персонажа Преблуженна к нашим с вами реалиям. Впрочем, мы наделили героя способностями к некромантии, задали, так сказать, предлаемые обстоятельства.

## ЕХЕ: А кто он — ваш герой?

**Юрий Бесараб:** Тацит — это вы (я — он). Вы живете в мире Бельтиона по тем принципам, которые вам (мне, ему, ей) близки (разумеется, с учетом игровых ограничений). Заходите — можете стать адумчивым, благородным исследователем или убийцей всего живого или мальчишкой на побегушках, или веселым шутником. Каковы вы за компьютером — таков и герой. Ну а если в привязке к сюжету — вы, выпускник школы некромантов, впервые выпущенный в большой мир и этот запах свободы вам определенно нравится. Каким станет старательный

и способный ученик, освободившийся от монастырской опеки, нам неизвестно — каждый игрок сам сформирует его психологический портрет.

**ЕХЕ:** Звучит, простите за словечко, пластилиново. А что тогда будет с «проработанным миром»? Или «мир отдельно, герой отдельно»?

**Юрий Бесараб:** В любом случае, когда игроку предоставляется возможность выбора, герой действительно приобретает «пластилиновые» черты, у него есть задача, а уж как он ее выполнит — решать вам.



■ Юрий Бесараб, единственный наемник по созданию обществу Rostok Games. В багаже конции с хитрым прислуном работа над некромантией в играх S.T.A.L.K.E.R., «Казань 2», «Пике-сектор».





Если бы линия поведения присплавалась жестко, герои не принадлежали бы вам — что бы это было для дитя исключительно сценарных дел мастеров. И что тогда осталось бы от РПГ? Мы даем вам право лично вырабатывать «характер» персонажа. Есть в этом противоречие между возможностью действовать по своему усмотрению и «хорошо проработанным миром», в котором вы будете жить?

**ЕХЕ:** Некрокорни Та-ита позволяют по мановению меч. Это так тактической составляю

крому будут подвизаться лишь несколько зомби, скелетов или духов. В противном случае игра перестанет быть action/RPG и будет очень легкой.

**ЕХЕ:** Влияет ли система заданий на развитие персонажа? Например, можно ли в одночасье порвать с храмовниками и заняться похищением? Можно ли вообще плюнуть на все и пуститься в свободное плавание по волнам единого-неделимого (в смысле бесовного, Или в концепции что-то изменилось?) мира?

несколько страши, но игра предлагает нам лишь одного игрового персонажа. Вам самому не жалко, что столь тщательно проработанная система внутриигровых и межконфессиональных взаимоотношений остается не у дел?

**Юрий Бесараб:** Изначальная концепция проекта подразумевает чистую эпическую РПГ, и литературная проработка мира (о которой мы говорили) включала в себя религиозный компонент. Увы, редакция поманила не только жанр, но и сюжет. Но мир-то остался! Как знать



Пиксели Beyond the Ritual не то чтобы поражают — засаживают надежду? Хотя на деле все может оказаться куда как более философским.

шей игры, уничтожаем два десятка орков, тут же поднимаем их тела с земли и бросаем в качестве отпугивающего пулмаса во флаговый рейд. **Юрий Бесараб:** нечто подобное будет только не в таких масштабах. Все таки не страшно. Поднимать мертвых призвать на помощь неупокоенных, конечно. Куда же не пойдешь без этого.

**ЕХЕ:** Тогда о масштабах, пожалуйста. И как это выглядит на каком-нибудь примере. **Юрий Бесараб:** Подчеркну еще раз: «Белтиона» не тактика на первых порах герой сможет «оперировать» только одним персонажем, со временем способности усилятся на помощь будут приходить более сильные создания. Но даже матерому не

**Юрий Бесараб:** Мир не так уж надежен, несколько огромных уровней в переходах между которыми вы увидите знакомые экраны подруги «Самоволки» не возбраняются. Вы можете выбирать между имеющимися силами или вовсе забыть об их существовании — и вести себя в соответствии со своими желаниями. Другой вопрос: как долго можно бродить, не имея цели. Равно или поздно сюжет напомнит вам о себе. А когда вновь устанете от игры — займитесь побочными заданиями, отойдите от основной истории, в сторону оторвите потратите толку времени на исследование внесюжетного мира.

## Романтика

**ЕХЕ:** Религиозный базис описываемых событий занимает

может быть, когда нибудь мы отважимся развивать его в другой игре.

**ЕХЕ:** Жаль, что «официальная» фауна Белтиона тоже выглядит несколько усеченной. Мне кажется, эпическая завязка просто обязана познать себя еще с кем-нибудь, а не только с Песчаным Страхом (из «Дюны»... нет?) и HQMM-образными саламандрой и грифоном. Будет ли расширяться зоология?

**Юрий Бесараб:** Конечно. Заялень не все зверюшки. Их есть и их будет больше. А придумать кардинально новое существо это не так просто, как кажется. И сравнения с виденными ранее неизбежны — что доказывает ваш вопрос. Поэтому нет ничего удивительного в том, что грифон

из средневековой геральдики кому-то кажется «героическим».

**ЕХЕ:** «Половина игрового времени «Белтиона» — это слезы». Ваши слова. Не многовато ли для качественной РПГ? Конечно, в той же Sacred в схватках проводились часы, но в тамплинских лавках счет шел почти на дни... А еще бы любили весьма любознательно посмотреть на магов, исполняющих характерные тарантиновские па...

**Юрий Бесараб:** А нам кажется, что для action/RPG это норма. И понятно, пропорция может варьироваться в зависимости от предпочтений игрока. Любители общения и полноты наслаждения диалогами и решают (во всяком случае пытаются) проблемы мирным путем, обходя опасные на сражения места.



Честно говоря, для повествователя мертвых у Та-ита специализация, необремененное лицо. Да еще эта композиция методов оторочка.

Поклонники силовых видов ролевого спорта увеличивают долю асфальта, ваяясь в драки на каждом углу. Все как всегда.

**ЕХЕ:** Сюжет один для всех четырех классов (кстати, почему среди них целых три боевых и всего один магический?) или возможны варианты?

**Юрий Бесараб:** Подобное деление обусловлено видением отличия классов и их исполнением. Нам показалось, что мы не сможем качественно и интересно проработать несколько классов, связанных с некромантией. Поэтому и сюжет для всех один. Разница в способе ведения боя, что никак не сказывается на развитии с обитыми

**ЕХЕ:** И только? Класс влияет исключительно на экшен-оставляющую и никак не обуславливает поведенческие особенности?

**Юрий Бесараб:** Да. Зачем мыслить штампами? Боец тоже может быть умным и интеллигентным. А маг способен на хитрость и глупость. Разве не бывает такого, что в обычном шофере или слесаре подчас больше мудрости, ума и такта, чем в некоторых представителях шоу-бизнеса?

**ЕХЕ:** Насколько в Мирах на перекрестке миров развит торговля? Вплетаена ли в экономику игры классовая принадлежность?

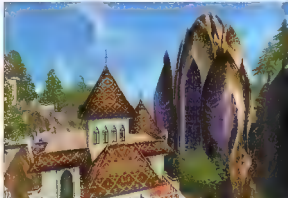
кий» вопрос: какой вы видите сегодня РПГ-нишу на рынке КИ? Какие тенденции вам по душе, а от каких воротит? Как относитесь ко всеобщему угрождению фантазии (речь уже не столько о КИ, сколько о медиа-бизнесе вообще)?

**Юрий Бесараб:** Все правильно. На гигах-то все и держится. Хотя нам больше нравится слово «энтузиасты». РПГ и впредь будут развиваться в четырех направлениях: MMORPG, RPG/adventure с большой долей кинематографических элементов (КОТОР — основная масса RPG), псевдосвободные RPG с активным участием игрока в социуме игрового мира (Gothic, Elder Scrolls) и классические action с

уже давно превратившись в общественном сознании в нечто невообразимое, что то вроде бульварного чтива бульварно-конвейерной продукции, что-то обремененный мыслительными процессами граждан. То и является затасканности подходы к ролевой механике. Понять в сознании так прочно зашло, что маг это обязательно мидхей и задорный воин — гора мышц, а некромант неслучайно бледный и пугливый старик дурного нрава? Почему в играх так четко проведена граница между добром и злом и столь очевиден выбор игрока, если в действительности возможны варианты решения любой проблемы, а не да



■ «Белтон», совершенно не смущаясь, рисует картинку многолетней давности. И если бы не детали, ее легко можно было бы принять за кадр из какой-нибудь Magic and Magic.



■ Сила контроля? В любом случае, отращивание в темных тонах очень выгодно оттеняет бледную улыбку соседа.

**Юрий Бесараб:** В жизни к деньгам относимся с нежностью, особенно тогда, когда они есть. А в игре от изысков решили отказаться. Традиционные для жанра «экспроприировал — продал купил». Как известно, это и есть настоящая романтика.

### Энтузиазм

**ЕХЕ:** Опровергните, пожалуйста, если ошибаюсь, Postok Games — компания, созданная и поддерживаемая гиками (в хорошем смысле). А это значит, что вы работаете в жанре, который вам прекрасно известен. Отсюда — общетеоретичес-

RPG элементами вроде Demon Stone и Knights of the Temple. Упрощение ролевых игр? Я бы связал это с поверхностно-потребительским отношением к жизни.

**ЕХЕ:** «Поверхностно-потребительское» — это в точку, но, общо. Можно развить мысль?

**Юрий Бесараб:** Вот именно поверхностно-потребительское отношение к созданию фантазийных миров, образов героев, диалогов и сюжетных схем и хотелось бы оставить в прошлом. Из-за легкомысленного отношения к жанру людей создающих игры (пишущих книги, снимающих фильмы) фантазия

больше двух? Впрочем, это очевидно: девальвация, больше рискованно предположить, что это клон, а потом и еще, катать игры по лицензиям — это особенно развивая идеи. Вроде это хотелось бы оставить позади, как старый и добрый не разработанный материал, нарастить качественно, а не обидеть своих друзей-чужаков. А в свои рюкзаки, хоть бы положить больше свежих и нестандартных РПГ решений. И нынешний кризис идей это первый шаг не к тишине, а к обновлению, иначе и быть не может.

беседы с  
СЕРГЕЕМ ДУМАКОВ



# Предчувствие великой войны

Надежные инсайдерские источники свидетельствуют: гуру «Работающих на Газу И.» Крис Тейлор (Chris Taylor) за глаза называет нынешнего EXE-собеседника «Наш паровоз» — и не потому, что тот бежит впереди, не дай бог, самого Криса или, свят-свят, весь его лар выходит в свисток, а потому, что (цитируем с точностью до запятой) «он тащит на себе весь проект парни». Конец цитаты. На что наш электронный гость обычно скромно заявляет: «Отнюдь». Крис, как всегда, преувеличивает — я всего лишь нежно внимаю его великому дизайнерским ЦУ, а потом с ужасом иду оптимальный способ, как прикрутить их к остальным компонентам игры». Да, вот так смело и говорит

## SUPREME COMMANDER

[www.supremecommander.com](http://www.supremecommander.com)

жанр: Стратегия в реальном времени  
(Total Annihilation 2, мы называем)  
платформа: PC  
разработчик: Gas Powered Games  
([www.gaspowered.com](http://www.gaspowered.com))  
издатель: THQ ([www.thq.com](http://www.thq.com))  
дата выхода: Зима 2006-2007 гг.

Н о хватит карамельного полета — с нами Брэдли Реб (Bradley Reib), главный дизайнер Supreme Commander: Боготворно-воинственной RTS с царскими корнями, игры, которая обязательно получит от тов Горбунова 4.55 и станет пятой по итогам 2006-го сезона! Если, конечно, успеет к началу шоу

сшую военно-тактическую мудрость и разработали вооружение, с которым просто нечему сравниться. То есть готовы на конец, то закончить Войну. Победить, разбив соперников в пух и прах. Играющий телепортируется в 40 й (кажется, век выбирает понравившихся поджигателей войны и, взяв их за руку под фанфары, приводит к вожделенной выигранным

высокотехнологичной скрытой войны: их авиация невидима для радаров, их корабли могут ходить под водой, а Аполлон I и m nate и вовсе не от мира сего — наши сценаристы утверждают, что ребята владеют секретами, вы не поверите. Чужих. Впрочем, так оно и есть: внешне очень стильная, оружием почему-то показывающая их, к примеру, авиатехника, вовсе неавидна — ни для радаров, ни вообще. Озарение придет к вам лишь в момент огнестрельного контакта и будет поздно. Шуш! Легко догадаться, что стоит за всем этим: индивидуальные боевые стратегии. Но мы не хотим запускать дело с персонализацией рас до такой степени, чтобы вы игрок разочаровались, к примеру, в Федерацию и предательски перебежали на сторону Чипоголовых ПЕРЕКИБАЛИСЬ играть. Ни в коем случае. Будьте спокойны в этом отношении: все инстинктивно, все по телеработе.

**EXE:** Мы продолжаем настаивать на этом слове, похоро.



■ Брэдли Реб, главный дизайнер Supreme Commander. Кстати, вы знаете, что Бред разработывал для Total Annihilation Kingdoms интерфейс?

### Гигиена мира

**EXE:** Великая Total Annihilation, о которой мы еще обязательно спросим, хотя знаем, что вы не любите говорить на эту тему, в вполне беллетристическом изложении, занимала строк двадцать. Не могли бы вы, исчерпывающе рассказав нам об истории, которая движет Supreme Commander, побить этот рекорд?

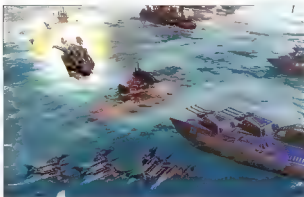
**Брэдли Реб:** С удовольствием. Три человеческие расы, они же три главные стороны, продолжающей свыше тысячи лет Бесконечной войны. Объединенная Земная Федерация (United Earth Federation), Кибраны (Cybran Nation) и Про-свещенные (Aeon Illuminati) как им кажется, постигли вы

**EXE:** Уложились, ура. Три расы, три мира, то есть, простите, три войны, конечно. Сколько различных технологий, которыми они оперируют? Как эта разница будет сказываться на театре военных действий?

**Брэдли Реб:** У каждой расы только ей присущие сильные и слабые стороны и возможности, это очевидно. JEF — почти мы через 19 веков традиционная колесная и гусеничная техника (да, танки, да, мобильные танковые заводы, истребители авиационное вооружение, рассыпающее по небесной тверди фальшивые цели и т.п., Cybran Nation — люди с чипами, склонные к ведению умной

война будет **ТОТАЛЬНОЙ**. Всеохватной, глобальной, великой. Как решаются проблемы, касающиеся, мягко говоря, немалого количества войск и баз? Будут ли на карте хотя бы маленькие лужайки для выпаса мирных граждан? Сможет ли игрок, представляющий, увы, интеллектуальное большинство, контролировать vast, военно-полевой Содом?

**Брадли Риб:** Это как раз та штука, о которой мы заботились больше всего. В игре есть множество возможностей для автоматизации полевой логистики и мониторинга ситуации, которые в достаточной степени помогут даже среднему бойцу и обозревать и легко считать, вать, понимать весь ТВД. Это касается и создания и развертывания и поддержки войск в ходе операции. Плюс приятная



■ Где огонь и скорая смерть в туннеле морской тае Хибины. Где солидная споконной мощи линейного крейсера (справа) — там Федерация, Объединенная, Зенитная. Моветь треста, играем за Просвещенных

и полезная опция: смена масштаба изображения. Ближний бой — вся карта. Кррруто

### Война миров

**.EXE:** И все-таки это трудно представить — как можно командовать ТАКИМИ армиями

на динамику игры, но и подумывать позволит. А может, будут активные паузы?

**Брадли Риб:** Огорчу ядро геймплея Supreme Commander таково, что походная система попросту не применима. Зато повторюсь: мы сфокусировались на совершенствовании интерфейса в узком, но важном направлении: облегчения контроля за действительно тучными стадами наших юнитов. В реальном разумеется времени

**.EXE:** В современных RTS довольно обычные ситуации, в которых пехота легко распределяется с тяжелым танком. Скриншоты убеждают нас в том, что вы постарались избежать подобного парадокса введением реалистичных юнит-пропорций. Это как-то повлияет на геймплей?

**Брэдли Реб:** Вы правы, наши пинкеры куда больше наши танков и обладают соответствующими — пропорциональными! — ударной силой и броней. Изменения в геймплее очевидны: он становится более реалистичным.

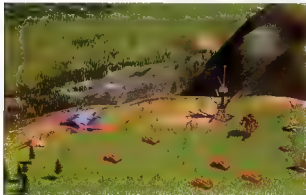
**.EXE:** Вопрос, от которого вы точно икнете, вы отказались от классической бровей системы «камень, ножницы, бумага» — что пришло на смену?

**Брэдли Реб:** Supreme Commander — это скорее симулятор, нежели RTS. Взаимодействие юнитов куда больше зависит от тактик,

топографических штук — к вашим услугам. Рельеф оказывает большое влияние на определение оптимальной стратегии и выбор юнитов.

**.EXE:** Несколько слов о ресурсах. Пожалуйста, для прессы!

**Брэдли Реб:** Два главных ресурса: масса (Mass) и базовые строительные блоки и энергия (Energy) суть усиления к сверхъестественно подвигам и просто дал. Например завод транслирует массу к тому, что он производит, тратя энергию на обслуживание производственного процесса.



■ Мы за наших, мы за красных! Вернемся Монголия. Кибирский заводчик им. Н.Ф. Карадули. Схемы танкового строя и планка по случаю прибытия лжеохотника (в кадре справа).

вещей, как скорость поворота оружейной башни и расчет баллистической траектории, нежели от того, каким будет повреждение при том или ином типе брони. Например, установки ПВО наделены скоростными орудийными башнями с высоким темпом огня, что позволяет им работать по быстрым звиюнитам, тогда как артиллерия стреляет много медленнее, но обладает широким сектором обстрела и может наносить удары по целям, находящимся за холмами и другими препятствиями.

**.EXE:** Кстати, о холмах...

**Брэдли Реб:** Безусловно, конечно, о чем вы говорите. Возвышенности — узкие парашейки, водные преграды, каньоны и множество других суровых

## Вещи похуже войны

**.EXE:** Итак, совместимы ли усилиями мы выяснили, что больше действия Supreme Commander происходит в воздухе, на воде и на суше. А вот про количество юнитов спросить постеснялись...

**Брэдли Реб:** Все три стороны обладают ПОПНЫМ комплектом наземных, воздушных и морских юнитов, объединенных и любимчиков нет. Общее число доступных типов все еще нет, не в тайне — определяется. Но мы ориентируемся на 200 разновидностей юнитов.

**.EXE:** Народная молва, подгибавшая, вероятно, вашим молитвами, гласит, что у нас будет шанс шаркнуть во врага ОМП. И что — вас умрут?

**Брэдли Реб:** Гм. Я бы не стал называть ЭТО затасканным термином «оружие массового поражения». Нет, не стал бы. Я сказал бы про... это великое, впечатляющее, отменно губительное оружие! Многие юниты переживут взрывную волну. Не говоря уж о прямом попадании. Каков же это ОМП?

**.EXE:** Олери Михайловичу не очень, но нам страшно нравится. Мы о графике, что смотрите на нас со скриншотов. Однако, масштабы. Однако, две сотни типов юнитов. Однако, спе-

**.EXE:** Точно.

**Брэдли Реб:** Не этот мир, меня есть шпаргалка с названиями, читаю «менеджер» на то, что игра делается. Крис Тейлор, который все ошибочно с чужими кардиналами, в Suprême Commande не так, к той игре никакого отношения, это даже не родственники, это совершенно не родственники. Мы сомневаемся, на определение «духовный наследник» столь скоростно, теленно реставрируем прессы. О себе работаю спайбю за внимание.



■ Радиопередающие модели свиней — рабочие. Танков United Earth Red и United Earth Blue с набором шагающих истребителей, танков и поддержки, движущихся газом, движущих спецэффектами и фрагментами свинячьего мяса на горючем.

цэффекты. Вы с рабочей конфигурацией определились?

**Брэдли Реб:** Эээ, техотдел говорит, что нет. Но будет масса графических настроек.

**.EXE:** И о сетевом покажет ли вам, мультиплеер жанру RTS, где раки зимуют?

**Брэдли Реб:** Надеюсь. Особо верно в режиме кооператива о прохождении кампаний. Но большего пока не скажу. Приходите поболтать о многопользовательском Supreme Commander на наш. Езьте. Общайтесь маленькое шоу. И Криса.

**.EXE:** Сэр, последний, но очень важный вопрос...

**Брэдли Реб:** О Total Annihilation?

**P.S.** Отличная новость, и уже старость — не суть, вам понравится музыка, но звук в TES и Oblivion от композитора все никак не может появиться? Значит, понравится саундтрек Supreme Commander Джереми Соул и его Соул — непобедимый. уж там, легендарный звук и игра такими интерактивными саундами (мы уже слышали пару треков, что аж мурашки по коже). Пафос в броне, как мы это называем.

**P.P.S.** А что же собственноручно Supreme Commander и Total Annihilation? Победителем победы, который не был сказан, слова? Скажем, Журнал, ская сага об игре только начинается.

# Карьера Кайрона

К счастью, некогда практически вымерший жанр космосимуляторов постепенно наращивает мясо. Еще одна полная амбиций новинка именуется Darkstar One. Заметьте только, что все совпадения с одноименным культовым кинофарсом тов. Карпентера совершенно случайны, так как игра не имеет к нему ни малейшего отношения.

## DARKSTAR ONE

[www.clarkstar-one.com](http://www.clarkstar-one.com)

сайт	Космический портал
тип формы	PC
разработчик	Ascaron ( <a href="http://www.ascaron.com">www.ascaron.com</a> )
издатель	Ubisoft ( <a href="http://www.ubi.com">www.ubi.com</a> )
дата выхода	Сентябрь 2006

О ткликнуться на наши призывы, пообщаться любезно согласился Алан Уайльд (Alan Wild) — старший продукт-менеджер немецкой студии Ascaron, в досках которой создается Darkstar One.

## Герой галактики

**ЖЕХЕ:** Итак, космический симулятор. Какого типа игру нам ждать? Путешествие по предписанному сюжету или же вы работаете полностью открытым мир, в котором мы сами себе хозяева?

**Алан Уэйльд:** Darkstar One — это сюжетный и научно-фантастический шутер космос/м. Но в игре содержится множество разнообразных элементов геймплея, которые придают ей глубиную, недоступную обычным шутерам Система апгрейдов корабля, густонаселенная игровая вселенная в три сотни звездных систем, торговля, политика, политика, «терминал» с бездной необязательных миссий, предзаказанных для разных профессий и множество других интересных вещей.

**ЖЕХЕ:** Несколько слов о все-  
ленной игры, предстоит ли нам  
колесить по далекому буду-  
щему нашего мира или же дело  
происходит давным давно в  
далекой далекой галактике?  
Какие расы встретятся нам?

**Алан Уайльд:** Действие происходит в будущем: долгий эволюционный путь прошла не только наука, но и само человечество. Теоретик. Но человечеству ввиду: становится нехорошо последние достижения в области нано- и нейротехнологий расколоты общество, в результате образовалась группа ренегатов. Тыл с собственными территорияей. Всего в игре шесть рас на своем пути вы встретите множество разных персонажей: разные степени типичности

**.ЕХЕ:** Место героя в этом мире, кто он, куда идет, чего добивается? Денег, славы, мира во всем мире, спасения собственной шкуры?

**Алан Уильямс:** Нашего с вами парня зовут Кайрон. После смерти (убийства) отца ему достался корабль Darkstar One. Это наша точка входа в игру, герой начинает поиски себя, его карьера может пойти по любому из множества путей, и в каждом доме есть свои плюсы и минусы. И хотя Кайрону на роду написано быть Героем Галактики (куда деваться), только вы будете знать, как он достигнет этого.

## Карьерная лестница в небо

**.ЕХЕ:** Будут ли задания жестко расписаны заранее или плани-

руется генератор случайных миссий? И каковы они, эти задания, найти и уничтожить, слетать на разведку, не давая упустить волосок у такой нелегкой головы?.. Будут ли миссии только в космосе или ожидаются дополнительные задания (скажем, у пограничников планет)?

**Алан Уэйльд:** Darkstar One — это во-первых основная история с четкой сюжетной линией и определенными целями, которые надо выполнить, чтобы завершить игру. А во-вторых — карьера, где вы физически делаете что хотите и как хотите. Это максимальная возможность самостоятельно осмотреть мир, сделать много нового и заработать.



■ Затасканые шутки по поводу феминизма — в сторону пожалуйста. Алан беллетристикой не занимается, и когда вы играли в свой жалкий Q2, Алан трудился в покойной «Крис» создавая с нуля памятник Mankind, Black Moon Chivalries и Beyond Allant's. А потом были несладкие Port Royale, Patricia III и даже Sacred. И никакое черговое поэзии! Пахота.



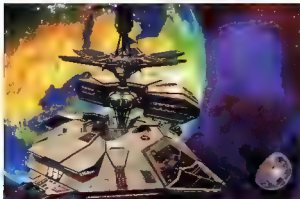
работать как можно больше, чтобы улучшить корабль.

**.EXE:** А как это — заработать?

**Продавать свои услуги за законную монету? Можно ли будет вместо бластера взять калькулятор и превратиться в космопроторея?** стать владельцем части галактики?

**Алан Уайльд:** Денег и это всё они упрощают жизнь вам и усложняют её вашим врагам. Пиратство, контрабанда, торговля, эскортирование, работа по контракту — будет всё. Для склонных к торговле симуляция товарно-денежной пау-

не без содействия со стороны NPC. Плюс некоторые миссии заставят вас присоединиться к звену кораблей или же просто добиваться вместе с союзниками некоей общей цели. Бить? Не скажу, что многие десятки, но много с размахом, особенно вокруг враждебных торговых станций. А потому устроить охоту на транспорт, разгружающийся рядом с полицейским крейсером — это не самая удачная идея. Впрочем, если вам ТАК нравится попользоваться утилитой сохранения добычи и жизни. Попробуйте, ка!



■ Говорят, модели станций, кораблей и прочей техники создавал тот же подрядчик, что делал их для слайдов Х2. Реально. Хотя верить в это с некоторым трудом.

тины, оспаривающей весь иерархический мир. Пиратам будет чем поживиться на торговых маршрутах, а для контрабандистов найдется достаточно количество запретов на те или иные товары. Что касается эскорта и наемников, всегда есть те же пираты и контрабандисты, но говоря уже об армии полиции.

## Камеры внешнего наблюдения

**.EXE:** Мы действуем в одиночку или с напарниками (подчиненными, командирами)? Будут ли в игре крупные сражения (множесотенных кораблей — от истребителей до гигантских крейсеров)?

**Алан Уайльд:** В основном Каирон работает один, хотя и

**.EXE:** А что с экономикой? Цены будут жестко фиксироваться или им позволено меняться в зависимости от ситуации? Окружающие корабли — лишь антураж или они тоже будут зарабатывать деньги, согласно собственной повестке дня?

**Алан Уайльд:** Цены — штука очень изменчивая! Мы применили полифункциональную экономическую систему и А. торговать в самом деле покупают и продают товар на станциях. За этим кстати можно наблюдать из обсерватории, это такое окно внутри станции, которое показывает, что происходит снаружи. Идеально подходит для начинающих пиратов, замысливающих налет (Да да же, когда вы привартовываетесь к станции, время во всеполю-

не замирает на месте, а продолжает свой ход.) Надо лишь помнить, что конфликт с законом — это еще и появление недоброжелателей, идущих с вами встречи.

**.EXE:** Репутация — есть ли в Darkstar One такое понятие?

**Алан Уайльд:** Конечно! Репутация героя фактически сводится к системе рейтингов, определяющих, насколько вы опытный и известный Заработайте плохую репутацию — очень скоро почувствуете на своей шкуре злость наемных убийц, регулярной армии по-



■ Космос в симуляторе будет двух типов: либо строгий черный, либо опьяняющий неслыханных цветов на свете. В Darkstar One нас ждут и то, и другое.

лицейских и, понятно, других пиратов.

## Слияние с кораблем

**.EXE:** Диалоги? Сможем ли мы пытаться характер? Быть вредным и едким или щепрым и обходительным? Ожидают ли нас разные концовки или все дороги ведут в Рим?

**Алан Уайльд:** Хотя Darkstar One не является RPG в традиционном смысле, отдельные ролевые элементы в ней есть. Тот же «Даркстар-1» (корабль, это фактически ваш персонаж, и различные его апгрейды) и модификации вполне похожи на «легалары». Ну и ваше отношение к различным расам будет влиять на их отношение к вам — то захотят ли они давать вам задания, и т.п.

**.EXE:** Не будет ли скучно всю дорогу летать на одном корабле? Сколь обширны будут возможности космолетания и астродринга?

**Алан Уайльд:** На одном и том же? Ну нет. «Даркстар» — не просто «какой-то корабль», это прототип, кульминация долгих лет секретной работы над единственным проектом, которым занимался отец Каирона. Технологии пришельцев, внедренная на корабле, раскрывает широкие горизонты для его модификации. В конце концов, все игроки по-разному представляют идеальную бое-

вой корабль. И вы сможете осуществить свои намерения вне зависимости от того, хотите ли вы загрузить его тяжелой вооружением, легкими патронами с быстрой перезарядкой или предпочитаете ракетное оружие. Это будет ВАШ личный корабль, потому что на нем будет стоять только то вооружение и оборудование, которое нравится вам.

**.EXE:** Отлично, полная сатиофикация. Последнее, что является самым важным в вашей волеванной?

**Алан Уайльд:** Однако! Жестокость, кий вопрос. Для меня неизвестное и его познание. А еще превосходная огневая мощь.

беседу вел  
АШОТ.АХВЕРДЯН



**SINGLE**

Envy-an  
Wastelands  
BackWoods  
Mentalist



Майтчик и Вьенно

**Майтчик  
Вьенно**

**Адвенчура  
и границы  
восприятия**

Какие квесты оказали на вас самое сильное психологическое воздействие? От каких survival horror у вас бежали мурашки по коже? Трилогия Blair Witch (особенно ее первая часть, Rustin Part), вайеристский триллер Tender Loving Care, игры вроде In Memoriam и LifeLine (хоррор для PS2, в котором приходилось голосом указывать героине уязвимые места монстров), открывают перед нашим жанром, в силу его неторопливой природы и некоторых других особенностей, самое широкое поле для экспериментов с геймплеем и нарративом.

## В черном цвете

Survival horror — прямое управление героем и чистое поле зрения только портал. Отсюда — попытки голосовой коммуникации с хромой женщиной-искусительницей Рио отсюда, клубящийся между деревьями туман, обесцвечивающие и поливающие статуйки картинку приборы, якобы позволяющие увидеть призраков. Но какое аналог статуйки и тумана в обычных интеллектуальных квестах? Как напугать игрока, если ты решительно не умеешь писать, не понимаешь, как и из чего возникает напряжение и снимаешь лучшего друга в роли главного героя — отважного агента ФБР Джека Лорки?

Есть еще вариант. Взгляните на творчество французской команды exilis Interactive ([www.exilis.net/terque.fr](http://www.exilis.net/terque.fr)) и лично ее руководителя Эрика Вьенно (Eric Venot). 2003 год. In Memoriam ([www.inmemoriam.thegame.com](http://www.inmemoriam.thegame.com)) — помните, нет? Загадка черного CD-ROM'a: неуловимая маньяк по прозвищу Феникс, игра, использующая подборку фальшивых (и настоящих), веб-сайтов. Даже сам компакт диск — часть атмосферы игрового мира: сценарий принят джентльменом (вспоминается Monty Python и The Quest for the Holy Grail, в котором ключи к прохождению можно было найти, распорядив коробочку с игрой). Ну, или старые-старые детективы, в которых прилагался комплект «изиди убийцу сам»: лупа, стакан с отпечатком пальца, платок с пятном настоящей крови и нахальный рыжий волосок. Игру портят очень плохие (любительское) видео, дурацкий сюжет, дьявольские полужердкие пазлы, но она тем не менее получила премию французского общества драматургов и композиторов — «за достижение новых уровней интерактивности».

И, наконец! Герои квеста — и даже сам злодей — писали мне электронные письма, а за подсказками нужно было бегать

в настоящий большой виртуальный почтовый дрозд Интернет. Взяв в руки черный CD и хорошенько рассматриваясь, можно было увидеть, как вздрагивает граница между вымыслом и реальностью.

## Кто подставил Жанин Салло?

Конечно, in Memoriam не первая игра, использующая заставки Сети в качестве декораций (или, возможно, первый настоящий квест). 31 июля 2001 года увидел свет бесплатный пилотный эпизод Majest с авторством проекта привлечившись. Алгоритм, апокрифический кантор из Орегона. Сюжет строится о зверского убийства воздушного разработчика и уносился в такие конспирологические дали, что одним из pdf документов игры заинтересовалось Федеральное бюро расследований: во всяком случае нам хотелось бы в это верить.

Детиде E vestigios Arts умело, много не только писала электронные письма, но и поддерживала CQ разговор в режиме видеочата, посылала факсы и звонила (голосом, а не дикторской) от взволнованных агентов поступали звонки минут до их гибели (тайнственной), о которой вы узнавали утром, просматривая факсовые сообщения. В видео участвовали настоящие актеры, в том числе цацкерынский Дино Пантола. Но Мессенджер общение — очень, мне кажется, изысканное решение: перенос диалогов лабиринта обычного квеста или RPG в мир ненастоящих девушек и ботов.

Проект определил свое время и продолжался всего пять, включая пилотный эпизод. Игра скончалась в апреле 2002 го. Ну и что, что зрелище от агентов, раскрывших Страшную Правду, о Всемирном Заговоре выдавались раз в сутки по графику, и прямо скажем, напослали обращения в службу техподдержки? Ну и что, что ка-



■ **Характеристика 112** Девушку можно изучать не только в бою, но и в исследовательском режиме. Как видите, частные полигоны, никаких заранее обчитанных заданий. Неужели это дизайн в Европе?



■ **Experience 112** Вот он дистанционный дивный horror. Его изобрел Хичкок в фильме «Окно во двор». Это окно — во двор виртуальный.



■ **Majestic** Толстый гик в футболке знает. Страшную правду как только увидите, читает веб-камера, за ним прилетит на черных вертолетах. Такова жизнь на сайте тысячелетий.



■ По словам мисс Вьенно, Джулию один из виртуальных корреспондентов в Memor атт, пришло гневное письмо от молодой итальянской девушки. Твердо пытаясь утешить в том, что «сетевая газетка» пыталась утешить у нее женика. Это к вопросу о границах реальности.



■ **The Thirteen V's** Принцип Blair Witch Project. Низкокачественное видеосъемка пробирот сильнее.

длин эпизод стоил нечеловеческие десять долларов? Разве в этом дело.

Ma estic и n Memor атт — всего лишь верхушка айсберга. Жанр ARG (alternate reality gaming), также известный как CME (cross media entertainment), существует с конца восьмидесятых: когда в чатах и в электронной почте кипела интерактивная фикция QuantumLink Sera. Аару поддала компания Wzards of the Coast, устроившая в девяностых рекламные сетевые кампании вокруг своих настольных RPG (Webrunner и Webrunner 2). Ну а теперь широко известный пример — пром-акция в поддержку спилберговского фильма AI (2001 г.) — учредителя Microsoft.

ARG кажется чем-то средним между live action role-playing (мимусическ action) и древним народным развлечением scavenger hunt, псевдокапитаном на свежем воздухе. Спилберговский майкрософтовский The Beast озадачивал игроков расследованием убийства: все ключи к разгадке которого были спрятаны в промо-материалах фильма. Указуемая надписью на настоящем плакате милейшая на пример деталь. А еще веб-сайт журнал участие Жанни Салло в роли киберпсихолога, телефонные номера. Разработчики пристально следили за действиями игроков и даже интегрировали особые акционные группы сыщиков в игровой сюжет. Через три года Microsoft повторил прием с I Love Bees — онлайн-овой феерии вокруг консольного шутера Halo 2. Ей будет подражать компания «Нинтендо».

В 2002 м некто Бен Аффлек и М-тт Дэймон уредили телевизионный сериал Push Nevada, где подсказки к внутренней игре были скрыты не только в промо-материале, но даже на самом ТВ экране. Письма хантив в национальных масштабах с востребованно м кастинг призом в миллион долларов.

Само собой, увеселения такого рода скоро появились и на мобильных телефонах. Игривые звончки, текстовые сообщения, электронная почта, просмотр пары веб-сайтов? При чем здесь ПК? Получите Nokia Game (1999-2005) и миллион подобных ей бесмысленных и бесполезных мобильных триггеров. В наиболее экстремальных образчиках игроки не только считают улыбки с трубки, но и гонятся друг за другом по городу с водяными пистолетами.

## Дистанционное управление

То, что Вьенно удалось интегрировать весьма абстрактные сетевые развлечения (происходящие в течение нескольких лет и понятные сравнительно узкому кругу подписчиков) в почти на стоящую Ки — несомненная удача. Геймплей был Головоломки были. При всем своем минимализме и дилетантизме игра разошлась в 120 тысячах копий. Потом появились аддон The Thirteen V's, который тоже конечно помните. Исчезли аркадные автавки, время прохождения было сжато до семи часов (вместо двадцати семи). А большинство сайтов, на которых приходилось искать под сказки, были самими, что ни на есть настоящими. И что в этой реальности альтернативного?

непременный In Memor атт 2 должен выйти в третьем квартале 2006-го. Захватив камеру и «пару-тройку симпатичных актрисок». Вьенно отправился в путешествие по Европе, снимая натуру из он-на автомобиля и коллекционируя басни про тап-пиров (естественно). Да, во второй части «наконец-то» можно будет звонить по телефону, кажется, возможная особая версия для мобильных, эксплуатирующая систему глобального позиционирования и разворажи вожания в ик-мен Париже. Увы.

По мотивам n Memor атт м мвер 1 мсье Вьенно накатал толстенный роман мсье Вьен

но сотрудничает с Бенуа Сокалем над комиксом (выидет скорее всего в 2007 м) мсье Вьенно — не исключает возможность экранизации («а то и сразу несколько»).

но не это главное. Вьенно и его постоянный партнер Николас Делейе (Nicolas Delye) работают над настоящим игрой. С графикой, причем трехмерной. С видом на прекрасную девушку от третьего лица. Происходящей в роботизированной тюрьме на водах. Ранее она называлась The Lost island, ныне Experience 112. Эта повесть по ремнию авантюры и выживания, тоже не прочь чего-нибудь раздвинуть, желательна граница вашего восприятия. На сей раз главный номер программы — не перевод игры на сетевые просторы, а непосредственное управление героиней. (Почему то это всегда героиня, а лучше две) — отчаянная космическая девушка в полурасстрепанном комбинезоне или одаренная природой представительница спецслужб. Очевидно толстым гикам, управляющим протагониста «еще немножечко поверните» с такими веселее, но хоть сколько-нибудь прямому управлению подвержены системы на блондения (можно переключаться между камерами, использовать режим ночного видения, звуковой анализатор и прочее устройства, знакомые вам по шпильским видеоквестам и жизнеобеспечения, вентиляция, водопровод, электрооснабжение). Можно просматривать в торсионные компьютер и управлять неким транспортом. Выходит в 2006-м, но англоязычного издателя пока не обнаружено.

Какие весты вы помните лучше всего? От каких игр указов вам становилось по-настоящему страшно? Вчитав в себя Ват Wich Tender Loving Care, I, the Ma estic, In Memor атт и Experience 112, наш жанр открыл самое широкое поле для отчаянных экспериментов с геймплеем и маразмом. ■

## SINGLE

Exotic-an  
Wasteland  
Zakuski  
Mistakokov



Александр Ушаков

## Ум короля, б/в

**Фальшивые  
победительные  
интонации:  
как приобрести,  
оказать влияние  
и смириться  
с неизбежным**

## Арьергард

Давным давно, когда деревья кажутся еще были первый номер отечественного компьютерного (сокращенно: то есть принципиально прораклимого) консоль издания выдал блистательное в собственной «наивности» пророчество: да персональный компьютер обладает куда более высокой вычислительной мощностью, чем любая телеприставка. И это означает, что в требовательных к этому ресурсу игровых проектах он в явном фаворе. Однако там, где такие вычисления не нужны (в речь «ла», разумеется, в основном о классических аркадах, «настольному ящику» за прогрессивной восьмизбитной интертейнмент-системой не угнаться — слишком слабы корни любой платформы. Самое же забавное в том, что на откуп «ай-би-эм» были оставлены лишь «дыхать» и авиационные симуляторы. «Пусть каждый получит свое» — это па-лидисское, вполне отвечающее духу времени клише, пронизывало текст насквозь: в перед глазами читателя насмешливо вставала воспитательная утопия будущего, отец, в полигональном клипите барражирующий над вражеской базой, сын (школьного возраста, умеренней троечник) читающий на экране «Панасоника» *scupov: sorry, but our princess is in another castle* — мать, кончающая под пылками телевизора и «писюнки» папа — над немецким кухонным комбайном. Так должно было быть: идиллически парадиз абсолютный баланс, счастливый симбиоз прирученных технологий не случился.

## Бублик г-на Альберта

Эволюция искусственного интеллекта в индустрии компьютерных игр — процесс сам по себе настолько невероятный, что объяснить его причину можно лишь существованием всемирного заговора. Ну как еще могло случиться, что спустя десятилетия после пинга и тетриса версией машинной мышдеятельности стала детская возня F.E.A.R. — игра в

который бойцы с пистолца способны на десятки всевозможные наступательных комбинаций, но не в состоянии хранить коллективно накопленный опыт? И даже подумывать страшно, какие революционные изменения в каменной громаде N64 и F.A. сериала могло бы вызвать микроскопическое изменение: простая способность команды соперника ПОВТОРЯТЬ удавшиеся комбинации (штука реализованная между прочим еще в спектрумевском Soccer).

О том, что современный подход к формированию и использованию А. бесперспективен, говорил еще Джефф Холмс (основатель Palm и исследователь области цифрового сознания), задолго до него схожую мысль высказал американский философ-популяризатор Джон Серль. Его «китайская комната» — удивительная модель синтезированного «думения» — самая, пожалуй, витная аппозиция «климатного тупика» (даром, что концепция была обнародована в ранчик восьмидесятых). Суть «китайской комнаты» состоит в том, что индивид, не знающий китайского, способен вполне очно общаться с носителями этого языка, если владеет набором соответствующих иероглифов и инструкцией, указывающей в каких случаях имеет смысл применять ту или иную морфему. Подобного рода критика, ставящая под сомнение саму возможность существования AI) конечно, слишком категорична — однако за бравадой философичностью здесь прчется совершенно конкретное указание: игнорируемое до сей поры.

Несколько лет назад в интервью ЕХЕ один из отечественных писнер-разработчиков простодушно рассуждал о том, что создать противника, который будет умнее, сильнее и быстрее человека — проблема. «Вопрос только в том — происходил ли акселерат — насколько такое положение дел понравится игроку? Речь шла о стратегиях, где обеспечить А. превосходство действительно не так уж сложно. Почему же словосочетание «революционный А.» всякий

**«Моделировать AI в помощь компьютеров: это то же самое, что пытаться решать математические задачи на швейной машине».**



■ Алан Тьюринг создавал безупречной «абстрактной универсальной машины» — «механизм» математик, логик. Летом в 1954-м, отправившись на почивание, он покончил с собой.



■ «Чит-бог» Айса, дающий призрачные советы, — лучший друг. Разговаривать с ним почти бесполезно.



■ Муж на вечеринке по случаю дня рождения вливает свою страсть к любви и много ей улыбается. Они удивляются в другой комнате и начинают целоваться. Сестра его жены заходит туда и вмешивается. Она блондинка и сообщает обо всем супругу, у которой от таких приятных новостей случается нервный срыв. Умный человек становится жестоким и просит прощения. Дети быстро забывают то, что случилось. The Sims 2.



■ В режиме Battlefield 2 устанавливает очередь призыва: там — где бить, не может быть никакого AI. И наоборот — конечно.



■ Об отсутствии фактора своего короля можно спорить сколько угодно долго — во что? Г.Е.А. не перестанет быть лучшим бойцом симулятором.

раз разводит скучу мощным зевательным! Почему пропущен «возможности реализации» всякий раз поражает чудовищной амплитудой? Потому собственно и поражает, что создать противника, который будет умнее и сильнее — очень легко. Если посмотреть поближе на подобный спортивный симулятор (включая всеобщего любимца «Winning Eleven») то обнаружится милая деталь: при поднятии планки сложности соперник начинает а) быстрее перемещаться, б) точнее бить по воротам, в) инстинктивно «выбегать» ошквари. В командно-тактическом симуляторе. Как, собственно и «далее везде» — препарируют можно любого представителя любого жанра. Но если все вышеперечисленное факторы убрано, «чужно» относительная «поведенческая» системам отношения не имеющие. Добро пожаловать в апартаменты господина Сергия — откуда как известно выхода нет.

## Универсалии

Аргумент американца прост пока мы будем ориентировать «болванчиков» на действия неопределимой внешней силы, любые попытки создать нечто объективно «настоящее» безрезультатны, и это беда, потому что в случае с КИ недолима сила не просто незаменимый компонент — а столп и несущая конструкция неопределимая сила — человек за монитором, который объективно должен чувствовать себя если и не неординарным «президентом» (то уж точно там ради кого все и затевалось, и то что столь скоростное, то выносится на jewel-обложки, не что иное как простая реакция на стопоренность (погрешность минимальная) прогнозируемые действия (все происходящее на экранальной тапиди любой части NH — если кажется чересчур бытовым). Однако столь фигурке «диктатора» которой управляет игрок — оставаться ЗАМКАЕ! ВСЯ ИГРА! Преполовение «жизни и мата», возведенные в немыслимую степень абсурда объективно-ориентированный алгоритм, в сравнении с которым

поведение бочки выглядит божественным откровением.

Забавно, но самый прогрессивный AI можно встретить там где по общему мнению, не водится вовсе в заслуженной народной забаве The Sims. Идеальным «мозгом» (по Хомскому и отчасти Серджиу является тот который оперирует не элементами, но последовательностями (кои хранятся в памяти как важные соотношения между отдельными деталями) и использует механизмы ассоциативной «вспомогательной» части, автоматически «вспоминает» всю последовательность). Механика The Sims удивительно точная (с определенными разумеется допущениями) отвечает этим требованиям, обладая еще одной чертой нехарактерной для типичной «игры сегодняшнего дня» — «интеллекта» — пусть и безусловно зависящие от игрока, существуют вовсе в собственной системе координат, и влияние игроющего исключительно опосредованно. Эксперименты с нейронными сетями популярны в конце девяностых — ведь конечно любопытная но на практике почти неприменимая — в отличие от игры Уилла Райта. Концепция The Sims — воздушно-простая по своей сути, легко адаптируется в рамках шутера, стратегии, РПГ. В виде примечаний — в любые рамки вообще. В конце концов это не сложнее чем создать преломляюще-отражающую (согласно всем известным физическим законам, ледовую поверхность Месяца, NVIDIA-ATI-гонка лишает даже этого Впечатлившийся стобитом

## Назло истокам

Бог с ними с этими назлоливо педантичными американцами — можно принять на веру все заверения о том, что их требования из лишнее строгости и заведомо невыполнимы, и можно согласиться с теми, кто говорит, что время симуляций квантовых процессов козыряющего мозга еще не пришло. Повторим консерваторам на слово и как-нибудь затопим рот, введя симулю Уиллу с его Spore. При-

ступим гордостью и вернемся в еще не остывший 1950-й год, когда Алан Тьюринг опубликовал знаменитое эссе «Компьютерная машина и сознание». Основной темой статьи получил название «тест Тьюринга» (несмотря на потрескавшуюся фразу «увы, сегодня мы не можем объективно выразить суть вопроса — может ли машина мыслить») и послужил отправной точкой для всех оценочных дискуссионных на тему А. Буквально «во ли компьютер в состоянии убедительно имитировать человеческие реакции, его можно считать мыслящим». Более современного определения кажется существовать не может, но вот ведь какая штука: современная компьютерная игра не отвечает и ему. Седому полувекую нероскошному тысячу раз поднятому на смех и/то путав. Ведь нельзя же сказать, что прототип современного компьютера не хватает на то, чтобы персонаж, описанный в конце концов, на GTA — чет ни одной по-настоящему веселой причине, для того чтобы оправдать новую интерпретацию архаичного конфликта. Тем не менее, и «искусственность» и «чуждость» индустрия загладила себя в капкан — чем сильнее игра пытается имитировать собственное присутствие, тем менее убедительным это выглядит. Разумеется, А. элемент не столько определяющим, сколько комплексным и факторообразующим, можно составить длиннющий список плохих игр с крепкими «искусственным мозгом» — и едва ли не длиннее — морских с провальными. И конечно, это самая простая позиция (равно как и излюбленное дизайнерское «свистать так не делается» — прекрасный побуждающий мотив, с которым и смотрится, и пишется легко.

Правда состоит в том, что идея аляповатой — как пятнадцать лет назад, так и сейчас — влияет на та, в которой человек противостоит человеку с «математическим наток» или без нее. Момент ли игрок полугорю десятилетиями быть позорным? ■

## SINGLE

Байопарк  
Wastelands  
Куликов  
Питер Кольков



Игорь Федоровский

## Лицедей

Несколько  
масок, одной  
профессии

Постоянным PCX-читателям хорошо известны функции и различия основных девелоперских профессий. Дизайнеры, художники, программисты — бойцы в траншеях, творчеством и трудом воплощающие в реальность игровые проекты. Более-менее понятно, кто такие менеджеры: управляющие командами разработчиков. Но есть в индустрии еще одна прослойка специалистов, страшно далеких от народа (не потому, что кто-то из сторон против общения, а потому, что не было пока удобного случая, чтобы познакомиться). Продюсеры, или, о них не знают не только игроки. Многие разработчики также не представляют, кто это, зачем это, с какой вдруг радости и надолго ли. Попробуем разобраться.

### Олимпийцы

Должность продюсера обычно существует не в команде разработчика, а в структуре игрового издательства. Так как издательства меньше, чем разработчиков, то и продюсеров относительно немного. Итак, продюсер — представитель издательства, общение которого с разработчиками не прекращается на протяжении всего проекта: он лучше всех знает и команду и игру создаваемую этой командой, именно перед ним отчитываются разработчики, именно он принимает решение о запуске игры (примем (а значит — об оплате) очередной этап работы) и даже о закрытии проекта.

Правда же у вас создалось впечатление, что продюсер — это большой начальник, что именно он руководит проектом, сидит где-то в светлой дали, что только ему подвластна судьба игр, которыми он командует, следуя одному ему известным законам?

### Уникальное качество

Поча вы оставитесь в наведении относительно ответа на последний вопрос, мы зададимся новым: почему эти специалисты занимают в индустрии столь привилегированное положение? Должно быть, это самые умные, самые талантливые, самые успешные люди игрового мира, возжелавшие на заре своей блистательной карьеры поселиться на Олимпе, чтобы метать оттуда на досуге гром и молнии? Однако же, если мы посмотрим список настоящих королей девелоперов, чьи игры разошлись миллионным тиражами — выяснится, что продюсеров среди них почти нет. Странно!

Ну хорошо, продолжим игнорировать. Может быть, в продюсеры идут амбициозные выпускники престижных бизнес-школ, редкие дожи по части игровых работ, управляющие индустрией, что называется согласно полученным сведениям? И основа ничего подобного. Подождемте, а негли за окнами факультетов откуда они эти продюсеры и выплываются? Нет. Профессия — такая не

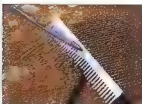
для конвейерной подготовки, да и иные продюсеры трутятся в индустрии уже долгие годы, начиная свой путь тогда, когда не было ни Digital-института, ни Full Sail.

Итак, кто он? на самом деле, хороший продюсер, спланировав по решению одной довольно специфической проблемы. В русском языке есть очень короткое и емкое описание той ситуации, от которой продюсер призван убедить издателя с разработчиком. Ситуация эта заключается в том, что человек идет по полю, на котором находится некий сельскохозяйственный, предельно скрытый от глаз, и если по неосторожности или же из-за невнимательности наступить на него, пшеница непременно получит по лбу. Будет больно, а главное, очень, очень не вовремя, неожиданно, поди, чужой герой, в отличие от пшеницы, имеет богатый опыт общения с граблями, он четко знает, какой длины бывает ручка, насколько она тяжелая и сколь силен будет удар. Он в состоянии распознать спрятавшееся в проекте грабли, он знает, как проложить маршрут, чтобы обойти препятствие, а если и наступить на него, то без особенных последствий и не просто знает, но и может передать это знание неопытному разработчику.

Вы можете предположить, что продюсеры — это бывшие тестеры, и будете правы. По роду деятельности тестеры сталкиваются не только со своими ошибками, но и с ошибками всей команды, причем хороший тестер не только отмечает наличие проблем, но и предлагает решение, как от него избавиться. И когда у такого специалиста накопится достаточно опыта общения со сложными ситуациями, он действительно может претендовать на эту должность. Понятно, что такая продюсерская доля может достаться и представителем других девелоперских профессий, просто их становление занимает чуть больше времени. Да и у издателя может не быть опыта разработчика, а вот от дел тестирования есть всегда



■ Иллюстрация ценности, близкий портретчик — эдакий продюсер в коллективной бессознательной.



■ Русская народная метасторова всегда в фокусе продюсера.



■ Придирчивость и внимание к деталям исключают распознавать русскую народную метастору в любом обществе.



■ Аксель, с тревогой смотрящий вдаль, озабочен от двух до пяти лет ожидания игры.



■ Как водится, в персональном защитнике мало кто видит, но без него немыслимо значительный шум.

## Нюх и глаз

Таким образом продюсеры — это жадные энциклопедии всяких ужасных историй, происходивших с проектами, в которых они участвовали — жулики, приключения с кошмарными ошибками после которых люди неделями работали сверхурочно, издатели теряли деньги, а на рынок вышло диле заморозившие багами игры. Эти повести могут быть печальными, смешными, застенчивыми на все пугливый серьезности, но в сюжете любви есть еще на когда кто-нибудь произносит сакраментальное «ой!» означющее что принятые ранее решения оказались неверными и теперь команде придется иметь дело с неприятным сюрпризом.

Вот почему на конфетно-шютонном этапе проекта продюсеры смотрят на разработчиков сарбериами до болезненности подозрительны и во всем видят повод для этого самого «ой!» У начинающих такой подход вызывает невольный трепет.

## Но главное — крылья

Если же первое знакомство с проектом прошло успешно, продюсер превращается из цербера превращается в ангела-хранителя и бросается устраивать судьбу будущей игры в высших сферах. Если получается, проекту дают зеленый свет и так кого же цвета финансирование.

А бывает еще чудеснее. Скажем, издатель раздобыл интересную лицензию требующую немедленного производства игры. Продюсер садится на телефон и в жизнь разработчика как крестьянка фрейя к Золушке врываться верные деловые предложения — и ну сноржать на приключения. При этом иногда, как в сказке новосозданных героев наделяют каретой светлой, платаном и всем остальным что может понадобиться в производстве игры. И группа энтузиастов с неопределенным статусом превращается в почти настоящую компанию по разработке игры — молодую и перспективную.

Подготовка позади начинается проект. Продюсер шлет сувенир требования к работе и шаблон документов, которые предстоит сдавать. Титулом на многих листах по стилю — помесь ГОСТа с налоговым кодексом. Лучший подарок. Между тем анимативный получатель понимает, что ему до стало сокровище. Ведь сухие параграфы появились не просто так. Они — словно устаревшие законы некоторых американских штатов — вроде того, что в Луизиане нельзя стрелять со второго этажа в аллигаторов. Кажется, абсурднее не сочинить. Но задумается. Если такой закон есть, а значит кто-то когда то стрелял в бедных рептилий со второго этажа, и от этого приключилось какое то неудобство или даже несчастье. И бредовое затем не отменяет возможности грустных последствий. Так и с играми каждый пункт в требованиях и шаблонах беспрестанно фиксирует, что и когда нужно делать, чтобы не получить «ой!». И пусть сам инцидент остается за скобками, правильные решения сохраняются и живет в такой форме до глубокой старости. С каждой выпущенной игрой список пополняется, а ценность документа растет. Недаром его не показывают посторонним — только после официального оформления отношений.

Проект в разгаре, сроки горят, работа кипит? Где должен быть продюсер? Тут как у Чапаева — на холме, обозревать окрестности. Пока разработчики трудятся, продюсер следит, чтобы ни одна напасть не одолела, не потревожила небритых людей за компьютерами. Он не часть команды, он не может делать за них работу, зато способен помочь вовремя поданным советом, который сохранит девелоперам две недели жизни, которые они соблазились угробить на пустое. А не послушавшись, он возьмет в руки David's Cloutier и давал писать прозные письма и настаивать на правильном пути. Разработчика от такого бывает что и в слезы бросает, но оно и к лучшему, быстрее мыло из глаз вымывается. И

не дай бог если проверяющий даст слабину, мол ладно потом доделаем. Малые недостатки очень быстро разрастутся в большие безобразия, и на игру потом без жалости не взглянешь. Так поворачиваясь к разработчику то одной иждо к другой продюсер и ведет поисток до самого его завершення и даже чуть дальше.

Для разработчиков многое остается за кадром. Например, то как их ангел-хранитель отставлял подопечных перед тестерами, еще более привередливыми, чем он сам, как сражался за интересы проекта с таким же, как он, продюсером только родом из другого заморского издательства, где будет выходить локализация версии, как ищет решения технических проблем и договаривается о лицензиях, параволах итервью выставках как встает стеной на пути «финкерила» и оправдывает разработчика от волнений и несовершенств. Можно годами работать в индустрии, но только став продюсером понимаешь, сколько рисован и не постоянном игромом.

## Внутреннее пространство

Продюсерами не рождаются продюсеры не назначают. Им просто становится. Это и собственно руководители студии, и опытные менеджеры, и выпускники по несколько игр тим-дизайнеры. Острова мудрости, стабильности и опыта в паровом игровом океане, они делятся секретами, тех, что был до них с новичками. И чем больше таких людей — тем ближе зрелость игр — время когда производство перестанет быть ночным забегом по одним и тем же буеракам, когда помнут-окая от ударов по лбу, на свет появляются толпы удавцев, время, когда опираясь на опыт предшественников уверенно, умелые, знающие свое дело мастера будут радовать новые поколения игроков крепкими, добротными играми, среди которых все чаще будут встречаться настоящие шедевры. Ура товарищи! ■







■ **Survivor** Если запрограммировать Vault Dweller, он останется нам в Temple of Trials вместе со своим любимым оружием не только на протяжении всей игры, но и в гласисе.



■ **Survivor** У этого морда есть один недостаток: своего привычного поведения с последующим break-you-are-now-also-in-a-new-world не имеет.



■ **Лет** в оригинальном Fallout 2 все кончалось плохо.



■ **Wasteland Merc 2** Упомяну каникулы, проводимые вдали от недвусмысленных слов «white trash», и обещание из юрты, приятно посидеть (поспать) с уродской на берегу Тихого океана. Потому что у него нет шлема. Словом, м-р Кьюв.



■ **Wasteland Merc 2** Мод для этого мода (см. его на диске) работает в WMS, как единственное предостережение — делиться перд селлеру имиджмейкеру.

времена между Vault Dweller'ом и Chosen One) и Fal out Yuro (с переносом действия на европейский театр). Возможно, F-любители смогут работать быстрее с выходом F-FE (F-a-ble somer c Fal outlike Engine) поддерживающего графику из Fal out 1-2 (попытка немецких умельцев облегчить жизнь всем F-модерам сразу).

## Точение уровней

Wasteland Merc 2 — первая (ну почти первая — аналогичной идеологии Wasteland и Merc) жизнь неспособная масштабная F2-конверсия, которой удалось появиться на свет (см. ее на диске в корневой папке Ko ya, только прежде пожалуйста пригласите амверверсию Fal out 2). Очень забавная проверка игры на растяжимость и пластичность со странным онлайн-овым духом: негипнотично сильное ощущение от оригинала.

Fallo, i-ветерана (это начальное требование — с самого начала нас сильно облучают радиацией) избавляют от судьбы ни Chosen One и заставляют заниматься выживанием в качестве простого постапокалиптического аборигена. То о чем мы не то что бы мечтали, но чем интересовались, помните не приятности из-за низкого в начале игры outdoor map size в первом Fal out? Когда все было внове (в том числе правились tag slls) мы отбивались от грызунов, с опаской косились на скелет рогастого меганура, на чинали брести через пустыню по world map и расходовали драгоценную воду. Сердце сжималось. Правда, тема выживания отеснялась на второй план, делалым по доставке канала законного чина.

В WM2 забытые грызуны и бранни оборачиваются сочными помоями мяса, которые можно есть сырым, но без какого либо исцеляющего эффекта для достижения последнего пустынный бекон (sag op

cabobs!) нужно жарить. Печи здесь не просто элемент декора, как это было в оригинале. Кулинарные навыки логично списаны на счет outdoor map size. По аналогии с жареными и оравном, использование удочки на излучающих радиацию (затемненных) участках которого приносит рыбу (жалко, что это не самыми голыми руками или каммерера) к делу при строень и камни, измозолили или нам глаза за многие годы орудия допотоп (или запрограммируемого машинным маслом сверлом) в специально отведенных для этого шахтах, можно добывать железо, уголь, золото, даже уран. Понятно, что в радиационных шахтах без power armora лучше не соваться, а еще там полно a-emp. Железо можно (что очень трогательно) обменять на легковесные с сертифицировать и обратно. Жизнь кинит города населены исключительно торговцами, жалкими получить за свой товар.

Больше (последнее — дань F1) или что нибудь иное добываемое заурядно и грабежом. Добыча включает в себя золотые зубы (ушасы) детей, дорогие бованы защитниками своих прав и работниками, неповеские мозги для нужд одного плохого доктора, портреты Элиаса и пр. Занятная особенность мода: подстраиваемый под уровень игрока противники, deathclaws, мизкорур, невном персонажу не встретить. Просто ретро-MMORPG для одного, впечатлительного делающего завершающим там же квестом датель, как Quartermaster из Brotherhood of Steel (плюс к харму) босс мафии (неименная карма) и представитель Saver's Gai d (минус к харму, level grinding был бы неинтересным без crafting). Из полученных добычей и обменом стальных обрезков и печатных плат обладатель высоких скиллов герал и science получает power fist и даже местной вельды врасе мар не gun.

Mo Waste and Merc 2 это все таки уход далеко в сторону эксперимент с технической стороной игры (м-р Т. Говард наверняка включил в F3 производство itemov). С модом Нет напарников, а скучные реплики персонажа довольно бесцеловачно. Отказаться (безвариантно) отбить ребенка у бандитов, это не в Fal out-духе.

## Belle Esprit

Правильный дух, пусть и без особых геймплейных инноваций, стремится вложить вышедший (как и WM2) в прошлом году мод Survivor (см. его на диске вместе с файлом для быстрого машин, повышающим частоту неожиданной встречи в пустыне). Даже в чем то повторить оригинал, несколько имитируя эстетическую ветвь сюжета с sign'cant others (помните церковь в Modoc's и деток Gr'ghat'a?, исправлена те перь навязанная протагонисту супруга, бесполезная в бою как нормальный напарник (помните падокафф, который убивали Мирию и складывали неограниченное количество барахла в ее призраку). Велизм подчинен сюжету, никакой преждевременной пробежки в Сан Франциско для кражи ровер атторм (какое саморазличение из любви к игре по сравнению с Промисом модифицированием). Это, гм, plus для испытать вающих ностальгию и желающих вернуться в родную waste and. Память идеализирует старые игры и отсутствие неприятных к мило, чем поможет избежать разочарования и погрузит в блаженное состояние + a вь помините? «человек суперинтанти киборг и ghoul в одной команде, миссия и мисс Биллоп, что нежик Фрэнк, с него размерами, назывался End Boss kn fe беседу с Маркусом o Master e. ) На некоторое время. Потому что ранговеры уже близко. ■

# Путевая точка

15 марта, в три часа дня, в Токио, на умбро изданный про-

конференции Sony Computer Entertainment некомпьютерно, официально, без дураков, объявила дату выхода

PlayStation 3 «начало ноября». По словам президента компании Кена Кузатари (Ken Kutaragi), пострада-

ют от этого только японцы: обычно они получают новую PS на полгода раньше европейских и амери-

канцев; релиз же PS3 состоится по всему миру одновременно. То есть ждать до 2007-го, кажется, не придется.

ведущий рубрики  
ФРАГ. СИБИРСКИЙ

/ ОСНОВНОЕ

## Множественные ранения

**В** надежде избежать паники и погромов «христосованных запусков» Xbox 360, «Соник» объявила о намерении штамповать «миллионы консолей» ежемесячно. Что же касается причин задержки: во всяком случае задержки японского релиза, это все приводит Blu-Ray интересен и такой подсвеченный кутагари момент PS3 не только будет совместима с играми для PS2 и PS, но и всю эту многодисковую классику можно будет покупать в онлайн-овом режиме в глобальном магазине Playstation Network Platform. Именно из таких, видимо со-

■ Увы, это опять она, Sony PlayStation 3. Но теперь — с официальной датой выхода. Бь, чувствуете разницу? Чувствуете?!

ображении PS3 будет в обязательном порядке оснащаться жестким диском на 60 Гбайт — на том же пресс-событии были затронуты детали безрадостного будущего PlayStation

Portable: во первых, с 22 марта PSP упадет в цене на пятьдесят долларов; во вторых, в октябре выйдет Eye Toy для игр и разумеется, порно-ата, появится официальный эмулятор, позволяющий играть на PSP в игры для первой PS с картой памяти на 1 Гбайт (мента прямо скажем, несомыто-ная) планируются поддержка GPS, RSS, Macromedia Flash.

Microsoft на заявления Sony откликнулась словами: «не пойду», «Xbox Live» «более 80 игр для HD-телевизоров» «к концу продадим свыше пяти миллионов консолей» и «тады» ■

/ НАСТОЛЬНОЕ



## Первенство Лос-Сантоса

**В** бурном творчестве Rockstar Games ([www.rockstar-games.com](http://www.rockstar-games.com)) наступил следующий этап: разработка симуляторов настольного тенниса («настольный теннис, он же пинг-понг»). Один из самых популярных видов спорта в мире

игроки стремятся послать мяч через стол так, чтобы соперник не смог отразить его — БЗС). Называется очень творчески: Rockstar Games Presents Table Tennis. Выходит эксклюзивно на Xbox 360 в мае. Приличного вида темнокожие юноши и милые светловолосые девушки с хорошо

просматривающейся символической спонсорской маркой ракетками.

Впрочем, трудится над игрой Rockstar-подразделение из Сан-Диего разработавшее, помимо идиотской серии Midnight Club, единственную приличную вещь: Red Dead Revolver. А тем временем пос-

■ Настольный теннис, конечно, благородный вид спорта. Нужный, гражданский, актуальный. Почему же все печальное: до которых дошли пресс-релизы Rockstar? Быстро в истерическом срыве? Мог бы ведь быть, а не знаю... женская версия? Или главный вселенный

тоянный издатель. Таке Тэо ([www.take2games.com](http://www.take2games.com)), пожертвовав 25 миллионов долларов на благо дело удержания на рабочих местах порывистых креативных парней из Rockstar North, авторов трех частей Grand Theft Auto. Поэтому продолжение GTA со всеми полагающимися криками конверсиями, рейтингам, скандалами и очевидно автомобилями на антигравитационной подушке, никуда от нас не денется. Англы, шотландский хулиганам быть торжественно вручены памятные акции и обещаны несусветные роялти от международных продаж.

Кстати, срок действия всех соглашений между Rockstar и Sony, по слухам, истек. Новой GTA вовсе не обязательно выходить в первую очередь на PS3. Владельцы Xbox 360 и ПК это не может не радовать. ■

## И маму Гренделя тоже

**М**одный свежий (VIII в н.э.) полубогающийся повышенным интересом у лучших людей Голливуда, Роджер Эверети и Мил Геймана сочинили сценарий Роберт Земекис снял трехмерный мультфильм и сейчас наводит на него последний глянцевый англо-американский эпос «Беовульф» станет уже очередной немецкой ас, an advent, re с ролевыми элементами. Для консольщиков немецкие разработчики 4HEAD Studios ([www.4head](http://www.4head)



се) и 3D O ([www.3d-o.com](http://www.3d-o.com)) уже погразили в начальных стадиях разработки В Beowulf ([www.beowulfgame.com](http://www.beowulfgame.com)) будет три боя с боссами (угадаете какими?) и «сверхоригинальная боевая механика» в перестрелочнике преобладала не столько уж оригинальное отравление конечностей рубка людских тульми раз бросанными где попало мечами и конечно хватание за прицепные места куда там Федерации рес-

■ Увы, моральная жестокость немецких разработчиков прославилась уже в третьем сборнике комедий-арта и трех играх модов «Беовульф». Помните, парни, но Земекис нас разорвет, как Грендель — десятком дружишек.

/ почти как спорт

## По ком звонит Гробовщик

**К**стати о Мировой федерации рестлинга 2 апреля в Лас-Вегасе состоится важнейшее для консольной (а может и вообще для игровой) индустрии событие WrestleMan 22. Кроме собственно боюровских бесчинств (гробовщик торжественно загонит в гроб юбилейного претендента; ожидаются всеобщие тематические увеселения под эгидой TnQ. За день до пушище виртуальные рестлеры сойдутся в эпическом турнире по SmackDown vs. RAW 2006 на шестнадцать персонажей со своего уникального рестлера. А еще за день состоится пресс-конференция поговя

щенная выпуску нового фундаментального рестлинг-симулятора SmackDown vs. RAW 2007. На PS2, PSP, PS3 и даже может быть на Xbox 360 — не только первый в истории рестлинг для консолей нового поколения но и первый рестлинг серии SmackDown на эксклюзивной для Sony. Учитывая ситуацию с GTA и закрытие Namco серии Катамари (автор которой отправился строить роботизированные детские площадки) «Сони» можно лишь посочувствовать, посоветовать не расстраиваться, подать платочек и купить мороженое. ■

■ Общепонятная ценность игры SmackDown vs. RAW 2007 очевидна с первого взгляда. Проглотит ли нас экзистенциальный ужас «рестлинг по ру бойд»?



## Почти восход

**В**ездесущий сайт G4 ([www.g4.com](http://www.g4.com)) наложил руки на технические спецификации Nintendo Revolution (которая, впрочем уже далеко не Revolution. Процессор у нее как у оригинального Xbox (а там стоял Pentium 333) графический сопроцессор тоже как у (а там был GeForce не первой свежести). 3 Мбайт видео-ОЗУ, 88 Мбайт ОЗУ как такового (у Xbox — 64 Мбайт). Вместо жесткого диска — флэш-карточка на 512 Мбайт. Оригинальный Xbox в напоумном, вышел 15 ноября 2001 года, через месяц после Nintendo GameCube.

Даже самого уверенного «Нинтендо»-маньяка эти ТТХ заставят глубоко задуматься. Конечно компания со времен SNES не гналась за технологической свежестью (взгляните на N64, Nintendo DS или га. тот же GameCube) и полагалась больше на эксклюзивное творчество Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto) автора «Марио» и «Зельды» да на новаторские аппаратно-независимые проек-

тлинг! Западные коллеги уже упразднили Беовульфа до появления отважного супергероя в мире викинг-ов — «кромсающего» как волшебных так и не очень противников». Правда явно Англоязычного издателя пока не нашли но выйдет «на всех консолях следующего поколения» и не исключено, что даже на ПК. «Беовульф» — не торговая марка лицензия у родственников безымянного английского монаха купит забыли, поэтому в 2007 году нас ждет смертельная схватка между этим немецким Беовульфом и каким-нибудь коренным посланцем-песком фэнтим-гом намертво пристегнутым к мультфильму Земекиса. ■

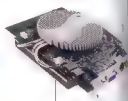
/ кладбище консолей



■ Хороший человек Шигеру Миямото. Он придумал Марио.

ты вроде Nintendo's но не слишком ли оно ретро? Кстати, в свежем дайджесте в Парике Nintendo Europe интервью Миямото обронил это «практически все» детали о Nintendo Revolution. Nintendo Go Nintendo V или как там она в настоящий момент называется будет раскрыта на грядущей E3. равно как и то, что в Legend of Zelda Twilight Princess (когда она все-таки выйдет) можно будет играть при помощи беспроводного пета южного Revolution контроллера. ■

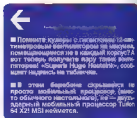
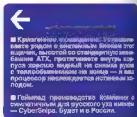
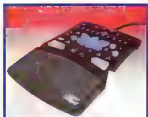
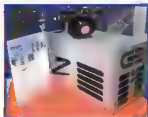
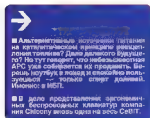
■ Дополнением к единственной Nintendo Revolution. Ну и что, что по системным характеристикам она будет как-то, слава богу Nintendo DS?



127

131

132



ДМИТРИЙ ЛАПТЁВ  
(фото автора)

[www.Gilks.co.uk](http://www.Gilks.co.uk)

■ Ноутбук. Кругленько, правда? И на выбор — 15 вариантов расцветки корпуса.



- Выбор игры, как считает в компании A-head, это для пользователей лишь двухминутное решение: можно обойтись и 3D-Game-кларком в первой половине «Драйва». Мы тоже в курсе, что Adren 540 последних релизов поддерживает достаточно широкий диапазон «просто» DirectX, гарантирующий ей эту самую «500» в рейтинге. Но зачем так рано?
- Федеральные виды на урожай Чипов NVIDIA 671-673.

Есть лишь одна формальная неясность: за счет чего удалось уменьшить количество транзисторов при сохранении прежнего набора 24 пусковых конденсаторов и 16 тактовых блоков? По официальной версии, речь идет лишь об оптимизации внутренней структуры: поэтому, как, буферы и прочие блоки, являющиеся не производимостью, но требующие пропорционального количества транзисторов, сокращены в прежнем объеме. Так ли это — покажут тесты. Равно как и успехи микнаторизации в снижении «напряга», шума и потребности в особенно мощном блоке питания — в том числе для «высококлассных» SL-версий (пока-

оказания сбылись: ранние опыты оказались удачными, поэтому мы действительно увидим в продаже видеокарты с парой графических процессоров на чипах более того, эти карты можно будет ставить по две, получая таким образом от медведя дракона с табуировкой «Quad SL».

Пока же совершенно уверенно можно говорить о том, что в процессе G71 будет выгоднее, чем R580 — площадь кристалла значительно меньше, вследствие чего выход годных чипов выше и с одной кремниевой пластины их можно нарезать больше. Разумеется, некоторая часть готовой продукции, особенно поначалу, будет от

12-тактовых и 6-варшавских частот, те же 500/1000 МГц, для чипа и памяти AT, записала именно в «средне-вероятный» ценовой диапазон. Примем в чисте физический присутствую 16 конвейеров, но для программистов разработчиков путем переименования BIOS возможно, скорее всего, не будет. Уже опробованный на X800-семействе способ аппаратной блокировки применяется и тут.

Конкурировать ей придется с упомянутым G73, получившим, вроде 7800 GT и оказавшимся в действительности «половинчатой» 7800. Он располагает 12 конвейерами и частотами 560/1400 МГц для ядра и памяти.

ли собирались оценить потребности Vista и лишь соразмерно им обновить свой компьютер. То есть вполне могут решить подождать, благо знающих игр с способных заставить от новых карт с новой видеокартой. На 2006-й, похоже, не запланировано что-то остается делать производителям? Спокойно готовить новинки, которые непременно соберут кассу или даже сорвут банк! Будучи вытесненными на волю вместе с Vista.

Но не все замутнено жадной рыночной махляй. Товарищи, некоторые, похоже, продолжают заниматься «чистым творчеством». К примеру, компания VIA на пресс-конференции во второй выставочный день она, в который уже раз де-

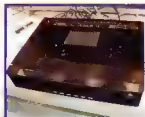
это предложение может занять свое место в недорогих домашних ПК и особенно базироваться на основе ПК «книжечки». Благо этот чип, как и большинство продуктов VIA, от чипов от процессоров, весьма экономичен, то есть способен работать в стесненных условиях и недорогой. Но мы по-прежнему не видим среди компаний, готовых использовать его в своих продуктах, ни одного топового бренда, если не считать недорогой марки Ахер, принадлежащей Gigabyte, но известной лишь на азиатском рынке, что мешает VIA организовать сбыт? Официальная линия отвечает на такой вопрос уклончиво.

Еще одним интересным и конкурентным новшеством послужат видеокарты на G61 2006, оказались Sapphire-прототипы карт с выходом HDMI (High Definition Multimedia Interface), и установленным на плате аппаратным видеодекodem, обрабатывающим цифровой сигнал по протоколу HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection). Все это хозяйство будет необходи-



■ Присоединившись к форуму владельцев видеокарт на сайте [www.videocard.ru](http://www.videocard.ru), вы сможете узнать, на каком этапе находится разработка видеокарты.

■ Компания разработала MSI в формате Mini-ITX, который позволяет использовать видеокарты с чипом GeForce 7800 GT. Благодаря компактности платы, она не перегревается, поэтому на ней можно устанавливать дополнительные компоненты, такие как процессоры, материнские платы и другие компоненты.



браковаться из-за несоответствия частотного потенциала заявленным величинам. Но как пока зывает практика, по мере отладки технологий это ограничение быстро сводится к минимуму.

То, что такая ситуация даст повод к столь лоббизмской потребителю «ценовым войнам», гарантировать сложно, но свобода маневра у NVIDIA выглядит заметно лучше. И это признают даже сами владельцы ATI-разработчики. Представители Sapphire, TSL и GeForce выказывали на выставке опасения, что получение сверхприбыли ими в ближайшее время не грозит, хотя и не сомневались, что «все будет хорошо». Тем более что в среднем ценовом диапазоне никто не мешает обеим компаниям маневрировать как частными конвейерами и прочими характеристиками собственности чипов, так и конечными ценами. А партнером выступить более интереснее по функциональности и дизайну карты (о примерах ниже).

Свою новинку 1800 GTO, уже заняв по конвейеру 1800 XL, до



## Если йогурт не выходит

Впрочем, вне зависимости от достигнутых технологий перспектив массовых продаж в меньшей степени для среднебюджетных, в большей (для дорогих) и простирающиеся отсюда общие снижения цен и оживление картин, новыми «спецпредложениями» могут оказаться в нынешнем году изрядно смазанные. Ибо надежды на плавный старт Windows Vista распадаются синхронно со сменой в версионной линии XP. Иные пользователи о начале 2007 года (новый OS будет представлять собой с ноября 2006 лишь на корпоративные компьютеры переделанный OEM-производства). Не секрет, что очень многие вдумчивые пользователи



мониторили творения на графическом процессоре для дискретных карт — S3 Chrome S27 и его усовершенствованной версии S26. Внимательные читатели помнят, что разговоры об этом проекте и его будто бы почти финальной готовности имели место еще на прошлой годней гансовской «мессе». Конечно, напомним, что данный графический процессор с 8 пиксельными конвейерами, поддержкой DirectX 9.0 и аппаратным декодированием High Definition Video (включая в числе массовых Radeon X1300 и GeForce 6600 XL) еще не достигший получаемых характеристик, удовлетворяющих требованиям Microsoft Vista (но что поручится наверняка?) и мы даже были бы готовы признать, что



■ Технологии. В этом направлении NVIDIA и ATI продолжают работать над созданием видеокарт, которые смогут работать с видеокартами, поддерживающими HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection).

мо для подключения мониторов с функцией декодирования сигнала записанного в формате DVD-R, Blu-Ray и HD-DVD. Почему карта должна декодировать с монитором декодировать? Нельзя ли напрямую передать цифровой сигнал через DVI, как уже давно и успешно делается, тем более что с видеоприемниками DVI к этому каналу стали доступны разрешения, превышающие 1600x1200? А вот нельзя, так как условием работы системы защиты (высококачественного цифрового контента) от копирования является требование передавать цифровой сигнал в зашифрованном виде, а преобразовывать «обратно» лишь в самом устройстве отображения. Поэтому никакого другого сигнала

ядром скорее всего оно будет основано на базе дискретного ядра предпоследнего поколения DirectX 9.0 и устранении детских болезней ATI-чипсетов (отсутствие Sena ATA) и замедленной работы с USB 2.0, в комплекте с южным мостом SB600.

■ VIA K8T900 — чипсет с поддержкой двух портов PC-Express x16 для установки гирды видеокарт (поддержит режимы SLI и CrossFire официально не заявлена и едва ли возможна, поскольку ни ATI, ни тем более NVIDIA с лицензированием не спешат). Таким образом пока можно реализовать вывод изображения на четыре монитора или использовать две карточки VIA SA Chrome

могла бы стать поддержка DDR3 (теоретически эта память уже может быть готова к массовому производству и находится в кондиции не уступающей DDR2 в момент выхода чипсетов K15/K25) но вряд ли тут будет рисковать, вводя под держку «сырого» продукта.

В результате единственной новинкой CebT связанной с Intel платформой оказались чипсеты Q965/P965 с/без интегрированной графики. Они предназначены для плат под процессоры на ядре Core 2 и от нынешних будут отличаться работой с памятью DDR2 800. Последнее впрочем вопрос. Собственно поддержка будет обязательно а вот каким образом предполагается

мент. А компания MS показала готовый ноутбук — переведенный на платформу MegaBook S270 сохранивший все внешние признаки прежней модели и оттого получивший всего лишь дополнительную единицу в индексе (S271). Сие изделие было и остается самым маленьким ноутбуком на Типон (12 дюймовая матрица) и казалось бы двухъядерной начинке просто негде поместиться. Но вывод укоротили базовые конструкции новой платформы выглядят даже компактнее, то есть время на оптимизацию было потрачено с пользой.

Выпуск линейки Типон 64 X2 в продажу ожидается в начале мая, процессор также получит интегра

ция будет в точности соответствовать требованиям одноядерных Типон 64 (25 и 35 Вт). А учитывая меньшее потребление DDR2-памяти и серьезно обновленные механизмы энергосбережения мы не видим ничего удивительного в том, что производители ноутбуков собираются явить для новой платформы предложение «миллионного» класса 5-часовой автономной работы.

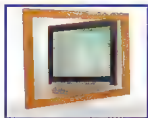
Чипсеты по-прежнему будут поставлять сторонними производителями, однако для тех сборщиков ноутбуков, которые не претендуют на разработку собственного дизайна, AMD предложит несколько «версичных» на чипсетах AT и NVIDIA. И один из вариантов можно назвать не просто правильным, а оптимальным, поскольку он включает задачу вписывания в относительно компактный и умеренно тяжелый (3.4 x 1.9 дюйма с болями 17.19 дюйма) экраном графический подсистемы со 100% функциональностью.

Заметим, что ноутбуки со SL уже существуют, и на CebT они будут представлены в вполне правдоподоб



S27, поскольку они также умеют работать в спящем режиме.

А что же «яко-платформа»? Сама компания в последние годы предпочитает анонсировать свои новинки на CF собственном мероприятии, которое посещают лишь верные разработчики программных и аппаратных компонентов. Однако на этот раз CebT «приспичило» Intel, правление истолковать не изменившимся приоритетам, а тем фактом, что все крупноузловые вендоры раньше осени появятся едва ли (то есть сейчас просто нечего показывать). Новое поколение ядра должно существенно отличаться от нынешнего Pent 4m 44D, основанной на архитектуре NetBurst и спеша с его выпуском неуместная. Разумеется потребуются и новые материнские платы и чипсеты, и процессорный разъем, поэтому платформу ждет решительная пертурбация. Впрочем никаких особых технологических опций, за которые можно было бы зацепиться и начать рекламировать их уже сейчас, в рамках новой платформы не ожидается. Таковой



утилизировать возможности памяти, если существующие на 1066 МГц (в выше пока не планируется) объективно мало не только для обеспечения пропорциональной способности двухъядерной DDR2 800 (1600 МГц) но и для DDR2-667 МГц (1334 МГц), это загадка. Если ничего оригинального предложено не будет, многие пользователи предпочтут воинуцию снизить частоту такой памяти, вытеснив более агрессивные тайминги.

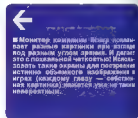
## Двухъядерный реактор

Мобильный сегмент. Формально процессорский анонс готовит продуктовая линия, но было, однако неуместная AMD позволилась усе



равновесный двухъядерный контролер DDR2 (на первых порах 667). Любопытно, что это достигнуто на фоне уменьшения числа контактов в разъем, причем существенного — до 638, против 754 у нынешней одноядерной версии. Вероятно, это результат суровой оптимизации и «зарезервированных» контактов отныне почти не осталось (также сохранило до необходимо минимум количество контактов питания и земли).

Уже известно, что линейка будет располагать частотами от 1.6 до 2.2 ГГц, и суммарным объемом кэш-памяти 3-2 Мбайт. Платформа, нацеленная для версии MT, очень низкая: 1.075 Вт, для ML — «просто низкая» 1.2 Вт. Следовательно, тепловой па



мо пользовались большим успехом, но пока это «экзотика двоякая», поскольку производится она лишь компаниями, специализирующимися на этнических моделях (Voodoo PC Alienware), а из относительно недорогих (но также почти не представленных в России), можно назвать только Clevo и совсем уж тайваньскую Acer. Все SL-ноутбуки, кстати, же базируются на процессорах Типон, пока одноядерных, но все же всего весит больше 4 кг, а ценники не опускаются ниже \$3000.

Разумеется, одним «симптомом» анонса не обойтись и одна выставка, даже предположительно, немалая серьезная. Но все остальное надо видеть, хотя бы на фотографиях. ■





## Как у взрослых

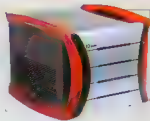
**С**ледуя традиции начинать новостную полосу с презентации нового монитора, имеем удовольствие сообщить о выпуске 70-и серии ЖК дисплеев компании LG. Несмотря на то что формально новая модель является «младшей» по отношению к представителям 80-и серии, в дизайне никаких угорченных изменений не отмечено. Сохранена в том числе и оригинальным образом складывающаяся подставка, позволяющая закрепить монитор на стене.

Что касается «на чинки», то здесь в первую очередь обращает на себя внимание заявленная контрастность 1:1600, достигнутая благодаря применению LG-технологии Digital Fine Contrast. Совсем недавно такие значения соответствовали мониторам профессионального класса. Впрочем, яркость, равная 300 кд/м² и возвращающая картину мира на свое место, время отклика также достойно бюджетной модели, но не рекордное 8 мс. Обзорность — 160х160 градусов, что явным образом говорит о применении TN+Film матрицы, развитие которых, судя по всему, еще далеко не завершилось. Популярность же изделия, как это всегда бывает в случае с массовыми моделями, определит цена. ■

/ case

## Маленький, но не баребан

**К**омпания AOpen, известная на нашем рынке не столько высококлассными материнскими платами и видеокартами, сколько не менее качественными корпусами (так сложилось, представила на суд публики компактный корпус G325. Причем, отдельно подчеркивая в пресс-релизе его «игровую» сущность. Что за комиссия создателей? Если кратко, то дело в возможности использования полноразмерных компонентов (лишь материнская плата должна быть формата mATX, что тоже сложно назвать существенным ограничением, поскольку в таком формате уже встречаются даже платы с двумя графическими портами). Разместить универсальные компоненты в объеме 280x405x260 мм позволило оригинальное техническое решение: отдельный отсек для БП, куда можно установить блок мощностью до 700 Вт, то есть почти стандартный. ■



/ ppu

## AGEIA выполняет обещание

**П**римите наши поздравления, игра на ПК действительно ждет вторая молодость! Все очень серьезно: начата отгрузка физического процессора PhysX поставщика. Понемногу он найдет применение в бескомпромиссных моделях игровых компьютеров производства Alienware и Falcon Northwest. Но и простые смертные получат возможность приобрести и «оживить картинку» в самом ближайшем будущем: поскольку тактику уважительно компании, как ASUS, BF3 и Gears, не только разработали дизайн карт расширения на основе нового процессора, но уже создали их складские запасы и ждут лишь окончательного релиза драйверов. По ряду признаков доступность плат на тест, а то и в продаже (по стартовой цене в \$250) можно ждать уже в мае.

К релизу приложен список игр, которые то «но будут поддерживать технологию. Помимо уже названного ранее Unreal Tournament 2007, поддержка PPU, PhysX, Processing Unit ожидается в Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, Rise of Nations, Rise of Legends, Alpha Prime и TPS Infernal. А всего в разработке находится около сотни КИ. Кстати, уже сейчас поддержка PhysX имеется в тестовом пакете 3DMark 2006 и одной игре, Battlefield: Bad Company, поэтому проблемы объективной оценки также не предвидится. ■

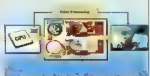
/ ppu

## Физика на конвейере. Пиксельном

**К**омпании NVIDIA и ATI, разумеется, не могли остаться в стороне от укрепляющегося на по дню «физическое» течения. Несмотря на то что формально ускоритель AGEIA не конкурирует с традиционными видеокартами, а лишь помогает центральному процессору в расчетах, связанных с физическим движком игры, избыточная мощность нынешнего (а тем более следующего) поколения видеокарт может остаться невостребованной. В этой ситуации многие из нынешних псевдофизических графических эффектов, реализуемых шейдерами, при условии, что исходные данные будут поставлены в реальном времени игровым движком, не будут иметь смысла. Так, тенение, которой с такой тщательностью имитируется уже третьим поколением шейдеров, продолжает вести себя совершенно ненатурально: стоит только игроку «поппекаться» в виртуальном водоеме. А если убрать из игр шейдеры, чем тогда будут заниматься наши графические мамонты? Потенциально вымывать? С некоторым опозданием, чтобы перехватить инициативу, но с претензией на более массовую доступность, и ATI и NVidia обещают о планах предоставить в распоряжение программистов физических движков ресурсы своих видеокарт. И вторая, вычислительная мощь, накопленная незаурядная, а логика пиксельных конвейеров позволяет исполнять до вполне сложные алгоритмы. Особенно многообещающей затея выглядит в режиме SLI (CrossFire), когда одна карта будет применяться для физических расчетов, а вторая — по традиционному назначению. Наконец, то появится шанс на использование со смыслом неиспользованной избыточной памяти. Подробности будут доступны чуть позже. ■

### GPU Physics - CrossFire Multiple GPUs

Intel Core 2 Duo E6700, 4GB RAM, NVIDIA GeForce 7800 GT, ATI Radeon X1950XT



# Весенний призыв

КОНСТАНТИН ИВАНОВ, ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Пока вы умираете в джунглях Вьетнама или тонете в каналах Марса, хитроумные маркетологи NVIDIA и ATI, сидя глубоко в тылу, ведут полномасштабную гонку вооружений. «А вот кому 24 конвейера...» — «Не слушайте их. Лучше возьмите на...и 48!» — «...а вдобавок поддержку Quad S.L.I.» — «Гм... да что оно такое, ваша поддержка! Товары и покупатели, мы вам... тоже что-нибудь обязательно предложим в самом ближайшем будущем!» На этот раз свой ход сделала NVIDIA.

## Графический десант

Но кроме выяснения кто сегодня имеет право называться абсолютным лидером высшей лиги не меньшее (а то и большее) значение имеет расстановка сил многочисленных представителей средней и просто недорогого класса. Тем более на нынешней весной, когда на розничном рынке настоящее столпотворение. Карты на древнем Radeon 9800 еще не сняты с производства, представители казались бы уже давно отошедшего от дел X800-семейства торгуются отнюдь не за копейки, а на базе позавчешней линейки GeForce 6 выходят новые модели карт и на фоне этого колоссального расширения плодятся «бюджетные» версии графических процессоров последнего поколения GeForce 7300 и 7600, Radeon X1300 и X1600. Годятся ли новобранцы в бой не слишком ли облегченные доспехи достались им от тыловых стратегов?

## Как мы тестировали

Тестовый стенд выглядел следующим образом. Материнская плата ASUS A8N-S Premium (nForce4

SLI), процессор AMD Athlon 64 4000+ (ядро San Diego, 1 Мбайт L2), память Samsung DDR400 2 x 512 Мбайт, винчестер 160 Гбайт WD 1600JS. Софт: начинка Windows XP (SP2), DirectX 9.0c, AT Catalyst 6.2 WHQL, NVIDIA — Forceware 84.17.

чек, синтетические же тесты проводились при параметрах «по умолчанию». Сглаживание и антитрассировка фильтрация в драйверах видеокарт отключались. Таб

лицей, полученное в тестах значение разгона приведено в характеристиках после значка «ф». На этот раз каждому устройству ставились три оценки.

Оценка скорости — относительная (сводная) оценка производительности карты. Если в тесте участвует самая мощная на данный момент видеокарта, она автоматически получает 5 баллов. Естественно в следующих испытаниях, о появлении новых моделей, такой акселератор получит более низкую оценку.

Цена, качество, оценка «оправданности» цены на данный момент с учетом потребностей

игр. Здесь топовым видеокартам высокие оценки заслужить сложнее, нежели представителям середины линейки, поскольку за избыточную мощность приходится изрядно переплачивать.

Общий балл — характеристика перспективности приобретения карты, получаемая на основе двух предыдущих оценок. Здесь же оценивается комплектация, качество исполнения, системы охлаждения и способность к разгону.



Синтетические тесты

3DMark 2005 и Aquamark 3  
3 игры: Far Cry, Battleground 2, Quake 4 FEAR

В таблицах 1 мы записывали результаты, полученные в результате прогона игр в режиме максимального качества при разрешении экрана 1024x768 то

гда 2 собрала результаты топовых видеокарт линейки ATI и NVIDIA. Для тяжелых испытаний было введено самое популярное разрешение матриц 17- и 19-дюймовых ЖК-панелей — 1280x1024 пикселей. Качество — максимальное. Установки драйверов 4-кратное сглаживание 8-кратная степень антитрассировки. Отдельно приведены результаты, снятые в режиме максимального разгона (без применения дополнительного охлаж-

## SAPPHIRE ATI RADEON X1300

оценка скорости 1,5 цена/качество 2,8 | общий балл 2,5



чип	520 (OCM)
общая память	256 Мбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	650@630 МГц
частота памяти	600@550 МГц

**Р**adeon X1300 — модель начального уровня, ее бессмысленно оценивать в высоком разрешении, но и просто установка максимальных графических настроек в 1024x768 дается ей с превеликим трудом. Таким образом, чтобы чувствовать себя нормально даже в играх предпоследнего поколения, придется серьезно урезать настройки, а в саввиж играх, быть может, уменьшать разрешение до 800x600 и т.д. Карта явно недоотягивает до уровня, который позволил бы нам заявить, что ее

все же можно приобрести в стандартных материальных условиях. Не помогает ни 128-битная шина памяти (в нашем случае, но есть вариант и с 64-битной), ни (даже не сомневались) огромный объем памяти — 256 Мбайт DDR2 (нуп х).

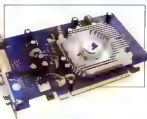
Словом, Radeon X1300 здесь, что называется, для галочки и для тех читателей, которых игровая функциональность волнует в восемнадцатую очередь. Любителей тишины порадует полноценное пассивное охлаждение. Алюминиевый радиатор покрывает как чип, так и модули памяти. Однако греет-

ся чип под радиатором сильно: до 83 градусов по окончании наших тестов. Поэтому если вы думаете о разгоне в обязательном порядке устанавливайте вентилятор для обдува карты. А лучше — турбинную вытяжку в соседний слот.

И о цене. Да, она невысока, но для низкобюджетного игрового решения лучше добавить символическую сумму и приобрести более производительный и разгоняемый GeForce 6600. Хотя погоди-ка, есть еще один новичок — GeForce 7300 GS. Его то мы и рассмотрим.

## ALBATRON 7300GS 128

оценка скорости 1,4 | цена/качество 2,9 | общий балл 2,8



**Н**евидимо, что NVIDIA выпустила GeForce 7300 GS по цене, совпадающей с Radeon X1300. Ведь это прямые конкуренты. Компания Albatron пролазела на базе этого чипа простенькую карту с классическим кулером небольшой площади, покрывающим лишь чип. Шум

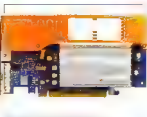
вентилятора невелик, однако в компьютере с тихим кулером на процессоре и в блоке питания вы его заметите. В тестах, сплошь, но разочаровывая GeForce 7300 GS оказалось не быстрее AT Radeon X1300, отчасти из-за 64-битного канала памяти. Цена ни же, но выводы, если позволите

оставим те же, что и в случае с предыдущей картой.

чип	570 (NVL)
общая память	256 Мбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	550@530 МГц
частота памяти	700@650 МГц

## GIGABYTE GV-NX73GI28D (GEFORCE 7300 GS)

оценка скорости 1,4 | цена/качество 2,7 | общий балл 2,4



чип	570 (NVL)
общая память	256 Мбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	550@530 МГц
частота памяти	700@650 МГц

**Е**ще один представитель семейства GeForce 7300 GS, работы G-Byte. Как и вариант на Radeon X1300, наделен пассивным охлаждением, причем сама карта низкопрофильная, а дополнительная охлаждающая надстройка, кроме собственно увеличения площади системы охлаждения, скрывает шлейф, которым подключается к карте аналоговый порт. Достаточно симпатичное решение, ибо при про-

чих равных условиях по сравнению с полноразмерной картой и распаянным традиционным способом порт, конечно, качество изображения будет ниже. Что заметно на ЭПТ-мониторе на разрешении выше 1280x1024 и частоте от 85 Гц. Однако если у вас ЖК-дисплей вне зависимости от типа порта, беспокоиться не о чем. Жаль, что местами покрашенное золотистой краской алюминиевое сооружение ок-

лаждает только чип процессора, но не память. Под нагрузкой акселератор прогревается до 79 градусов, что для абсолютно бесшумного решения терпимо. Разгон увеличивает температуру еще на 6 градусов, и лучше его в данном случае не применять, так как выигрыш того не стоит. Карта разогналась чуть хуже, чем Albatron, производительность на штатной частоте также оказалась немногим ниже.

## GIGABYTE GV-RX16P256D (RADEON X1600 PRO)

оценка скорости 3,1 | цена/качество 4,3 | общий балл 4,2



**У**сеченная по частоте и переработанная на более дешевую DDR2-память версия базовой X1600 AT представляет в тесте картой производства G-Byte, и, опять с пассивным охлаждением! Разумеется, в

случае с куда более мощным ускорителем, нежели рассмотренный выше, простым радиатором обойтись не удалось. Охлаждающие дорожки разделены на три блока, которые объединены тепловыми трубками. Работает кар-

та стабильно, ее производительность уже позволяет рассчитывать на приобретение к современным играм. Несколько смущают лишь результаты F.E.A.R., однако надо учесть, что они сняты в режиме максимального качества.

ядро	5940 (RTL)
общий объем	256 Mбайт DDR II
2D видео	D-Sub, S-Video, DVI
норм. 3D-вывод	500/630 МГц
норм. 3D+VGA	600/690 МГц

ва и резерв «тобы «вытянуть» их на терпимый уровень» не сильно поступились визуальным впечатлением. Есть Оста

лось упомянуть скромные результаты в разгоне: хотя и ясно, что карты с пассивным охлаждением не претендуют на анима-

цию тех, кто интересуется подобными вещами.

Вывод же положительных карт определенно стоит своих денег.

## SAPPHIRE RADEON X1600 XT

основная особенность 3,4 цена/качество 4,0 производительность 4,0



ядро	5170 (RTL)
общий объем	256 Mбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	690/690 МГц
част. 3D+VGA	1360/1475 МГц

т же и средний представитель современной линейки на ATI чипах. Память стандарта DDR3, повышенная частота 12 пиксельных и 5 вершинных конвейеров.

Плюбоути, что в OEM-поставке карта стоит дешевле, лишь на \$5-10, тогда как в ее комплекте есть весьма полезные комплектные аксессуары: выбор кабелей и переходников вклю-

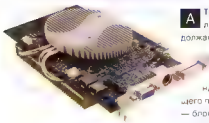
чая S-Video, 3 RCA, также обрешает на себя внимание DVD-Sapphire Sec 5. О последнем подробнее. Компания Sapphire предлагает нам познакомиться с четырьмя играми: Tony Hawk's Underground 2, Richard Burns Rally, Prince of Persia: Warrior Within и Brothers in Arms: Road to Hell. 3D-сцену подглат в течение часа и получить на сайте актуальную понравившейся игры.

другие игры с диска можно приобрести со скидкой. Разумеется, набор можно критиковать илюдождать, но идея симпатична.

Теперь о производительности. Учитывая результаты тестирования, констатируем, что она возросла пропорционально цене, то есть ее можно назвать «не менее, но и не более» привлекательной по сравнению с предыдущей картой.

## SAPPHIRE RADEON X800 GTO ULTIMATE

основная особенность 3,7 цена/качество 4,4 производительность 4,3



ядро	6130 (RTL)
общий объем	256 Mбайт DDR II
интерфейсы	D-Sub, S-Video, DVI
частота чипа	600/690 МГц
част. 3D+VGA	900/1140 МГц

А не забывает и о старых линейках видеокарт, продолжая выпускать интересные модификации, которые очевидно получили на основе нереализованных остатков чипов предыдущего поколения, причем способом — обрывки конвейеров — при этом оправдать снижение цены. Ведь полноконвертерные X800 «ломали» бы рынок, если бы их решили продавать по той же цене, при условии, конечно, что для представителей новой линейки другие характеристики и цены установят не выше. Нам честно говоря, эти игры продолжают напоминать закупочный договор между двумя крупными графическими чипмейкерами, однако при этом как данность.

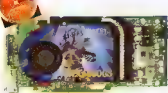
название карты, произведенной Sapphire, наделено приставкой «ultimate» очевидно, что-бы обозначить наличие пассивной системы охлаждения (The! майфак). С обеих сторон карта «одета» в серебристый алюминевый радиатор, собранный из трех тепловых трубок. Выглядит система охлаждения симпатично, но работает «шумно». Без обдува карты сторонним вентилятором в разгоне можно заставить либо номинальные частоты прогреться акселератор до 84 градусов, что для чипов предыдущего поколения близко к порогу устойчивой работы. Поставка столь не вкусная, что и у предыдущей карты, есть DVD-коллекция игр, а в качестве бонуса — купон, позволяющий 10

часов «рубиться» в сетевую Guild Wars.

Карта стоит всего \$149, однако же предостерегаем, не при этом показывать лучшие результаты в играх, уступая лишь в 3DMark 05 (где видимо проявляется чуждое житейские свойства архитеттуры нового поколения). Советуем приобретать обычные версии Radeon X800 GTO без дорогих пасивного охлаждения, а тем, кто приобретает, рекомендуем сэкономить, выбрав версию 128 Mбайт. Привлекательный шумовый характеристики в сочетании с хорошей возможностью разгона можно обеспечить установив кулер Zalman VF700-AKS, который позволит разогнать карту до частот 640/1600 МГц, что даст 15-25% прибавки скорости.

## MSI GEFORCE NX6800GS-TD256E

основная особенность 4,0 цена/качество 4,7 производительность 4,5



Цвет текстолита этой карты позволяет допустить несомненно для MSI, зеленый, хотя причина скорее всего в том, что это первые партии на GeForce 6800 GS дизайн которых максимально близок к оригинальным референс-платам NVIDIA. Стандартная не очень шумная система

охлаждения, которая охлаждает и чип, и память.

По спецификации GeForce 6800 GS очень похожа на Radeon X800 GTO, за исключением 6-вершинных конвейеров у ATI изделия (а не пяти, как в случае акселератора NVIDIA). Но вот мы смотрим на тесты и

замечаем, что перед нами не новый лидер по скорости, а уже рассмотренных видеокарт. Даже F.E.A.R. получил вполне приличные для столь драконовских настроек 35 fps, и это без учета разгона, который хоть и не слишком радует по чипу, зато отлично срабатывает для па-

цена	\$400 (RTL)
объем памяти	256 Mбайт GDDR II
интерфейсы	2xDVI, S-Video (VIVO)
частота чипа	600@560 MHz
частота памяти	1000@1300 MHz

ценную тестам на повышенном разрешении и при поднятых настройках. Увы, из-за этого не ощущается даже при разгоне карты

и 45 средних fps в F.E.A.R. наводит на размышления. Сам по себе результат неплох — но за \$400 мы вправе рассчитывать

на большее, верно? Свою нынешнюю цену Radeon X1800 XL не оправдывает и это единственная наша претензия

## GIGABYTE GV-NX78T256D (Geforce 7800 GT)

оценка скорости 4,5 | цена/качество 4,2 | общий балл 4,6



цена	\$400 (RTL)
объем памяти	256 Mбайт GDDR II
интерфейсы	2xDVI, S-Video (VIVO)
частота чипа	600@560 MHz
частота памяти	1000@1300 MHz

**К** ак хорошо видно по цене, это прямой конкурент Radeon X1800 XL. Выбранное нами Gigabyte изделие — по умолчанию — располагает знаменитым кулером производства Zalman, обеспечившим отличный разгон чипа на 25% при максимально нагреве ядра до 66 градусов. Разгон памяти более скромный, но это не удивляет, так как память не соприкасается с радиатором

Gigabyte традиционно комплектует свою видеопродукцию весьма добротно: все нужные шнуры, включая кабель HDMI, на месте, плюс переходники (двух два с DVI на D-Sub — владельцы двух 3DТ-мониторов не уйдут обижеными!); помимо программы PowerDVD 6 в комплекте игра SpellForce: The Shadow of the Phoenix.

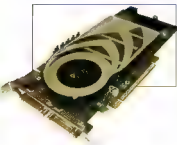
Результаты тестов показыва- ют подавляющее преимущество

над Radeon X1800 XL. Даже в пресловутом F.E.A.R. возможна комфортная игра в тяжелом режиме. Пожалуй мы назовем GfX78T256D «нашим выбором» — мы не против?

Свою (хоть и немалую) цену карта оправдывает сполна, работая при этом тише всех представленных здесь видеокарт (кроме пассивно охлаждаемых конечно)

## ASUS EXTREME N7800 GTX 256MB

оценка скорости 4,7 | цена/качество 3,9 | общий балл 4,3



цена	\$530 (RTL)
объем памяти	256 Mбайт DDR III
интерфейсы	2xDVI, S-Video (VIVO)
частота чипа	430@512 MHz
частота памяти	1200@1300 MHz

**G** eForce 7800 GTX отличается от «младшей» версии GT тем, что имеет 24, а не 20 пиксельных и 8, а не 7 вершинных конвейеров. На рынке представлено великое множество 7800 GTX-карт от разных производителей, но выбор их под давлением нового лидера — 7900 — неизбежно будет снижаться, ведь выпуск чипов чипов 7800 GTX уже прекращен, поэтому в нашем обзоре эта карта в большей степени претендует на иллюстрацию уровня «классического» 7800 GTX (как мы помним, есть и масса разогнанных версий, во главе с издевательскими eVGA и Gainward).

«Extreme» в названии свиде- тельствует не о повышенных на- стroyках, а о конфигурации, которая

порадует прежде всего господ моддеров. Вентилятор в работе подсвечивается голубыми светодиодами. Сама же система охлаждения получилась большой — размер увеличивают пластиковый кожух и две радиаторные планки, че- рез которые прогоняется воздух. Линейного слота при этом карта не занимает. Разгон памяти оказался слабым по причине того, что модель охлаждения покрывает только два модуля DDR3 из четырех. При разгоне температура чипа повышается до 77 градусов, что вполне удовлетворительно.

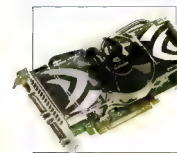
В коробке с картой обнаруже- ны всевозможные шнуры и пере- ходники, CD с драйверами и фир- менными этикетками, в также пол-

ные версии игр Project Snowblind и Joint Operations: Typhoon Rising.

Разумеется, карта работает бы- стрее всех вышеупомянутых, оди- но ситуации, когда вы готовы отдать видео \$550-600, довольно редки не так ли? Таким образом, если вы планируете получить максимальную производительность за свои деньги в высоком классе, выбор с боль- шей вероятностью падает на карту с 7800 GT. К тому же у карт на GeForce 7800 GT выше относитель- ный разгонный потенциал, поэтому при сравнении разогнанных карт разница еще больше сокращается. Если же вас волнует максимальная производительность без учета де- ны, то, нежалея сотни, вы получите бескомпромиссное решение.

## NVIDIA GEFORCE 7900 GTX

оценка скорости 4,9 | цена/качество 3,5 | общий балл 3,9



**В** то время, когда AT представ- ляла горячий (во всех смысле- лах) революционный Radeon X1900XTX, NVIDIA поступила с точностью до наоборот, взяв GeForce 7900 GTX, хорошень- ко оптимизировала его, пере- дела на новый технологический по- лучение возможность существенно поднять частоты процессора и па- мяти. Так родился топовый про-

дукт, которому дали немудрено- имя GeForce 7900 GTX (подробно- сти см. в CeBT-материале).

На штатных частотах GeForce 7900 GTX лишь обходит GeForce 7800 GTX, включая большинство разогнанных версий. Однако и этой карте, оказывается, не чужд разгон, и в таком случае она вы- ходит в лидеры и смотрится не плохо даже на фоне монструозно-

го Radeon X1900 XTX. Забегая вперед, скажем, что изделие NV-IDA все же уступает тран- жи надской карточке, но зато суще- ственно выигрывает по температу- рному режиму, который с «боло- вым кулером» составил 55-72 гра- дусов в нагрузке.

Естественно, цена на GeForce 7900 GTX, как и на X1900 XTX, за- вышена и является платой за при-

цена	\$700
общий пакет	612 MByte DDR II
интерфейсы	2xDVI, 6-Porte (VIVO)
картрид-чип	650/785
картрид-память	1690/1770

общение к «вершинке». Мы ей бо-  
гу рекомендуем израсходовать  
такие деньги на что-нибудь более  
полезное в игровом хозяйстве,

скажем, на второй монитор (уже  
есть игры, позволяющие играть в  
режиме объединения картинок на  
двух экранах; или даже на вто-

рой компьютер, чтобы домоад-  
ца не отпугивали вас просьбами  
немедленно занять ваше место  
перед экраном.

Модель/П/Память	3DMark05, mark	Adrenalink 3, fps	Fur Cry, fps	Battlefield 2, fps	Диагн. 4, fps	FEAR, fps
Sapphire ATI Radeon X1300	2700	30,3	34,0	28,2	37,1	23
AtyRadeon X1300ES 1GB	2388	30,5	33,2	26,4	37,9	19
Gigabyte GV-NX7501280 ( GeForce 7500 GS)	2274	30,0	33,8	26,5	37,8	19
Gigabyte GV-RX16P256D (Radeon X1600 Pro)	4025	43,2	52,3	54,3	54,9	27
Sapphire Radeon X1600 XT	3223	40,2	53,8	55,1	55,9	28
Sapphire Radeon X830 512 MBasic	4597	70,3	73,1	69,8	72,8	35
MSI GeForce NX6600GS TDR10E	9122	70,8	82,4	90,1	102,8	35
MSI GeForce 7600 GS	5630	70,3	81,3	102,8	112,8	37
Sapphire Radeon X1600 DTD	6630	83,3	100,4	114,4	87,5	41
Sapphire Radeon X1600 XL	7004	83,3	105,3	125,8	117,4	42
Gigabyte GV-NX747256D ( GeForce 7400 GS)	7059	98,1	116,3	143,1	125,2	45
Sapphire Radeon X1600 XT	8479	98,4	120,3	132,3	114,9	55
ASUS Extreme RD303 DTX 256MB	8024	98,8	127,4	135,8	137,2	73
MSI GeForce 7600 GTX	10151	98,1	128,3	140,2	136,3	75
ATI Radeon X1600 XTX	11030	98,6	145,0	206,4	132,2	94

■ ТАБЛИЦА 1. Максимально возможные настройки, разрешение 1024x768, No FSA, No Anti.

Модель/П/Память	Наименьшие частоты					Результ		
	Fur Cry, fps	Battlefield 2, fps	Диагн. 4, fps	FEAR, fps	Fur Cry, fps	Battlefield 2, fps	Battlefield 2, fps	Battlefield 2, fps
Gigabyte GV-NX747256D ( GeForce 7400 GS)	87,3	172,5	17,4	35	95,3	132,3	132,3	132,3
Sapphire Radeon X1600 XT	88,8	165,5	68,8	48	100,8	107,7	107,7	107,7
ASUS Extreme RD303 DTX 256MB	95,3	155,5	68,1	38	115,3	169,9	169,9	169,9
MSI GeForce 7600 GTX	102,3	150,8	111,8	48	108,3	173,2	173,2	173,2
ATI Radeon X1600 XTX	107,4	180,5	86,3	51	115,8	168,3	168,3	168,3

■ ТАБЛИЦА 2. Видеокарты старых моделей, максимально возможные настройки, разрешение 1280x1024, FSA 4x, Anti 8x.

Модель/П/Память	процессор	Частота, МГц	память	Число транзисторов		Разрешение видео, бит	Количество пикселей, МГц
				нанометры	версия-бит		
Radeon X1300	400	500		4	2	64/128	128/256
GeForce 7300 GS	550	700		4	3	64	128/256
Radeon X1600 Pro	600	800		12	5	128	128/256/512
Radeon X1600 XT	600	1000		12	5	128	128/256/512
Radeon X800 GTO	400	800		12	8	256	128/256
GeForce 6800 GS	425	1000		12	5	256	256
GeForce 7800 GT	580	1400		12	9	256	256
Radeon X1800 DTD	600	1300		12	9	256	256
Radeon X1800 XL	600	1300		16	8	256	256
GeForce 7900 GS	600	1500		30	7	256	256
Radeon X1800 XT	600	1500		18	9	256	256/512
GeForce 7940 GTX	630	1500		24	8	256	256/512
GeForce 7950 GT	630	1500		24	8	256	256/512
GeForce 7970 GTX	650	1600		24	9	256	512
Radeon X1900 XT	625	1600		40	9	256	256/512
Radeon X1900 XTX	650	1600		48	9	256	256/512

■ ТАБЛИЦА 3. Эталонные характеристики графических процессоров ATI и NVIDIA.

## СПАСИБО!

Редакция Game.EXE искренне благодарит иркутские (именно!) компании «Техноком» ([www.texnocom.ru](http://www.texnocom.ru)) и NIX-Market (<http://nix-market.ru>), а также московские представительства компаний Gigabyte ([www.gigabyte.ru](http://www.gigabyte.ru)) и Sapphire ([www.sapphire-tech.ru](http://www.sapphire-tech.ru)) за предоставленные на тестирование новейшие видеокарты.

## CREDITS

Кристофер Уивер  
Chris Weaver  
Kernal Theatre



### ЖИЗНЬ КАК КВАНТОВАЯ МЕХАНИКА

Кристофер Уивер

(Christopher Weaver) больше похож на персонажа из бульварных нф-романов начала прошлого века, нежели на живого человека. И Джефф Голдблум, изображавший профа Криса в памятном многим кинокомиксе «День независимости», это отлично показал. Переды ядерной активности нашего героя могут быть связаны с любой плоскостью существования, в этом ряду комфортно уживаются докторская степень по востоковедению (без ума от Японики), членство в американской Академии наук и проектирование коммуникационных систем для внутренних нужд Конгресса. Создание Bethesda Softworks в 1986-м — так между делом — шло ничуть не более, но и не менее, значимый чем реализация первого интерактивного «полного каталога для федеральной торговли сети» (факт для сотен тысяч поклонников серии Elder Scrolls всецело раздражительный и дискомфортный).

Между тем Bethesda — едва ли не единственная компания, стартовавшая в середине восьмидесятых и остававшаяся в авангарде игрового все годы своего существования. Удивительная деталь. Особенно если принять во внимание, что ее основатель — да человек чрезвычайно деятельный, оук бизнесу тяготеет, далеко не в радиолюбительскую очередь. Он был весьма и под факт Крис Уивер стал самым молодым американским ученым, представившим США на Международной технической ассамблее. Во времена общих сомнений и мятни Bethesda потно чувствовала себя как на дрейфующих дровяных шест. Последние дни платформенных динозавров (Atari, Amiga, спортивные симуляторы Gridiron и Wayne Grezky (оскеу)) так и на консолях умеренного настоящего (NES). Брэда привлекало новое Alone Dramatics и PlayStation Drag Racing и пр. Будучи первым попавшим по нарастающему успешной мультимедийной игровой сту-

дией. Несмотря на свое касательное от — ощущение к разработке. Уивер всегда «улыбался» с пожелтевших страниц прошлого? — точно знал, куда бить. Выигрышный тайтл начал девятых серия. Temptation, кстати, просуществовала до девяти шест лет, вера в «игровые аппараты» нового поколения.

Последнее, кстати, далеко не случайно, некоторое время Уивер занимался научными разработками при национальной ассоциации на большого телевидения и руководил отделом технологических прогнозов American Broadcasting Company. И, вообще, слово «случайно» в отношении Криса выглядит адекватно в конце концов, именно он одним из первых разделел коммерчески потенциал новых машинных интерфейсов и крупных спутниковых сетей, специалист в области электронных прогнозов, именно Уивер упорно слабые сигналы грядущего телеэвора и превратил скромную и типичную PC-серию в блистательную «А вы видите и как я, ам вода?» — Motorola.

Возможно, именно благодаря восхищению сверхъестественному, чуть ли трижды доктор наук, в последние время чуть диктансировался от современных цифровых развлечений. однажды Уивер признался в полном согласии с позицией Артура Кларка, утверждавшего, что достаточно развитые технологии внутренне неотделимы от магии. Я всегда считал, что любая даже ничтожная малая частичка времени, потраченная на полет, пусть и умозрительный, не может считаться потерянным. К сожалению, не многие это понимают.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

### РИСКИ НА ЗВЕЗДАХ

Р если в ответ на уже кажется вечное «я так вижу, давайте спорить» в отношении КИ как искусства привести аргументом выступил фигуру Брэда Уорделла (Brad Wardell). Предположим, спор захлебнется во мда, денчества. В самом деле, трудно тратить жизнь на проект, который никогда не окупится. За десять

лет можно написать роман, но бы не так рискован таким сроком для создания рекламного пистолца. Отношениями между Брэдом и его удивительным объектом все кристально ясно: это любовь.

Разумеется, существует до полед его кадры предсказуемая и на, нальная The Pointa Machine, которая, совершенно случайно, набросилась на привалки в две тысячи четвертом, но эту несуровую из биографии Уорделла можно вычеркнуть, слишком уж велик был соблазн, да и шлоко по несущел, что и говорить, значим. Все остальное Galactic Civilzation, лиль факт, зрелое, но одиозное по лотно персональный галереи Брэда Корксы под властью дратков, как некаябыло доказательство, что одухотворенной природы новоземди. Доказательство тем более ценное, что руководителем Уорделлом Starlock, студия не игровых, но зовсе даже программно ориентированная Galactic Civilization — это, несмотря на все потраченное время, Брэда футболке, спасибо. И, Третье, слово за образ.

Другой уорделл, морель, «тройка гапсуга», то и дело мекет между маневрированиями с пресс-релизов, «выпущена новая версия мультимедийной интерфайсы. Между прочим, e-business-индустрии долги не могут простить тега, скому эскизному, желанным пикрости с самой ВМ. Выходит, ектная идея? Вполне возможно, ект брать в расчет Total Gaming net, а девичестве Drangon ne, паровос, к тому олимпиадному, игротворении с 2001 г. — грен, где Уорделл, да, ел, и Уорделл творит, хоть немыслимо сопротивляется. Владеет этим мощным, без омадок, инструментом, глава Starlock, етно раздает бесплатные Galactic дополнения, продвигает в массы принцип, гма, ма тестирования (холодный иры, после во выгода). Первые ипы — простоионист оперирует пикси, и, действительно, и пусть тот, кто слынается, попробует с такой же во, душностью вставить восьмую часть «жизни в звездную систему своего имени».

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ



Кристофер  
Уивер



Брад  
Уорделл





№ Сам — конечно, второй слева (е  
такая, конечно, на портрете вижу).  
№ Но даже если бы там не было э  
то, наверное, позитивного эффекта  
домастить его на командном 2010  
Евгений Сафеев, который сейчас  
Владимир Савинский. Было бы про  
простого. Во-первых, вот этого, он  
два брата, вот дяди. Во-вторых,  
мы публикуем фотографии Криса  
Тейлора с такой же акцентностью,  
что и снимки его родственника Ле  
нина Сергея Орловского. Годы с 97  
го. А где же брат из интервью с  
110 стр. 97 Тони Слева, на своей д  
лере, за двумя мачо — устали и в  
солнечный.



TONY HAWK'S  
UNDERGROUND

№ Игу, да это же Тони Хоу! Ах, Тони, ты  
великолепный! Тони, ты такой уникаль  
ный! Тони и без ума от твоих трюков!  
№ Тони, с тобой так интересно! Тони, я  
обожжаю вас, что ты делал, ты такой  
красивый и милый, экстравагантный Тони,  
и вот этот подмигивание из твоей доски  
вместо переднего зуба! Разрши мне  
заинтересоваться тобой!



WHEELS

№ Последовательная победа во  
втором, третьем и четвертом  
раундах — чемпионство по версии  
NVIDIA-конкурса «Самый что-нибудь  
из Unreal», а потом впечатляющий поворот  
в финале — и 550K на карманные расхо  
ды, и полиграфическое издание лицензий

на Unreal-движок (между прочим,  
550K). Вот из чего выросла Red  
Starch. Budget 41-45 (по рейтингу  
на стр. 96), и вот кто такой Джон Гибсон,  
президент компании Тринити, только что  
переехавший на просторы благодатного  
США. Почти аммона.





## OBLIVION

Артемий ЕХЕ-симки лидера команды Bethesda Software модели 2000-2001 гг. Позиция: The Elder Scrolls IV Oblivion

Коллекция фотографий, в исполнении Bethesda Software 2000. Слева направо: ведущий художник Мартин Карофано, программист Энди Ней, ведущий программист Косин Киптон, ведущий дизайнер Кен Ролстон и руководитель проекта, Morrowind Todd Howard. На улове глянцу — художник Майкл Карбонд.

Ежедневная злк food-тренировка. Творческий режиссер команды в составе Кена Ролстона и Майкла Карбонда карантирует элитарные таланты. Todd Howard и Matt Karofano старается не смотреть. Экзистенциальная традиция развешивания в дисководных отсеках старых Геймбокс Драйв 1370, Роверит, Мэриленд, США. (Низкий поклон Саше Алексееву за То Самое Интервью и фотопортрет)

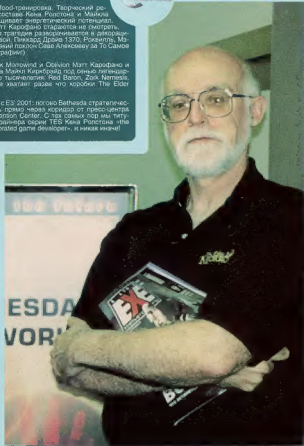
Ведущий художник Morrowind и Oblivion Matt Karofano и автор концепта драм Майкл Карбонд под влиянием легендарных игр ушедшего тысячелетия: Red Baron, Zork Nemesis, StarCraft. Мух! Не жалит разве что хоробки The Elder Scrolls Serpents.

Памятный снимок E3 2001: когда Bethesda стратегически расположилось прямо через коридор от пресс-центра Los Angeles Convention Center. С тех самых пор мы титулуем главного дизайнера серии TES Кена Ролстона «the potentially omniscient game developer», и никак иначе!



Люди, которые вдруг поменяли правду, она пока об этом не знает. Аргентинцы Алуисин Кордас и Аполонио Грасияни (справа), авторы знаменитого жеста «Scratches». Случаю-

шесся в Сети отрицательные рецензии? Они больше говорят о «рецензентах», чем об игре. «Прорыв в высшую лигу», — говорит Аполот Валерьянович А. — Но вокруг, увы, никого...



# Читатели — Прессе и Игропрессу\*

## О НЕЗАВИСИМОСТИ ПРЕССЫ...

Независимость в случае .EXE — это возможность сказать «Не играйте в эту игру» с рекламой «Эта — супер!».

Дмитрий Коберник, Москва.

...but this magazine tend to be.  
Independence is a synonym of objectivity.

Eric Redman, Прага.

Идеальная независимость маловероятна. Но все и не требуется. Достаточно того, чтобы автор не хвалил то, что ему не нравится.

ShoNet, Москва.

Независимость — право сказать то что об «обратной стороне Луны» — к примеру, о глубинах диалогов в красивой российской игре.

Николай Ланко, Молодечно, Белоруссия.  
Независимое издание — это 360 градусов охвата темы на журналистском развороте. Независимость автора — способность удерживать эти 360 градусов, оставаясь при этом непропорциональным.

Татьяна, Екатеринбург.

Сутью журнала, как автор, понимаю, что пишут о плохой игре, ставят ей хорошую оценку. — дешевые приемы вроде «эта игра — для настоящих пазлманов», повторяющие самые популярные фразы. Потому что другим способом не сделать «черное белым».

ShoNet, Москва.

Независимая пресса — это та, от которой ничего не зависит, или та, которая «не продается»? Если второй вариант, то лучше. Нет никакого интереса читать вменяемого рецензента слегка доработанные пресс-релизы.

Албон, Екатеринбург.

I have a suspicion that some banners changed hands before that game! — Dixie Kong's Double Trouble «кто-то открывает рот, кто-то отвечает зад... Кому-то банен, кому-то — кокура от...» — Snizza. Я это к тому, что, если бы без жопы, чтобы все журналы были «нависшими муравьями», сначала он сделал бы всех обезьянами. Но без создан человека, который так уж сплелось, еще не одним бананам. Независимый КИ-журнал — это реальность!

Виталий, Харьков, Украина.

Независимость журналиста — позиция редакции, независимость автора — честность перед своими собой. Нужна ли независимая пресса? А продвигать? Конечно, товарищ. Значит — продвигая поля нужно. Growing up.

Wizal, Ялта.

Так как в подавляющем большинстве случаев мое мнение совпадает с мнением рецензентов, я считаю .EXE независимым изданием. У меня нет оснований, что мне кто-то пишет. Независимость игрок-журнала — это когда он не искажает факты под давлением условий, которые создает индустрия.

Мартина, Рига, Латвия.

## О БЕ ПРОФЕССИОНАЛИЗМЕ

Но детки стилистики наша игрок-пресса, а не совсем на деловую должную еще не свелась на деловую кость, что есть профессионализм? Не знаю. Я его интуитивно чувствую. Музыканты не профессионалы. Вы — да.

Ноббос.

Профессионализм (прессе) — способность грамотно справиться со своей профессией, не в последнюю очередь зависящая от опыта. С этой точки зрения отечественная почтовая игрок-пресса профессиональной называться не имеет права, ибо. Она куда ближе к рекламным проспектам. Или, впрочем, не понимая в специфика разбора игр. .EXE не в счет.

Артём У. Астрахань.

Профессионализм прессы — это когда слово (оружие мирной) бьет в голову угрозой, а не так, что оно становится стыдом... Ибо не фиг — качество игр должно повышаться.

Валерий, Нижний Новгород.

Профессионализм — это когда ты не можешь делать свою работу плохо, просто потому, что не можешь. Когда ты в принципе НЕ УМЕЕШЬ кагды-то. Наверное, одной из основ этого «неумения» является базовое самоуважение.

Виталий, Харьков, Украина.

## ...О БЕ ЗАДАЧАХ

Переоплачивать, анализировать, выкладывать то доброе и настоящее, что стоит береж- и лелеять.

Дмитрий Коберник, Москва.

Заставлять редакторов уже не видны с кривой сапелата, и в то же время подталкивая посылание игроков в молодежной матери аналитики управления пудренцией на NFS. Надо как-то уважливаться.

Артём У. Астрахань.

Нежно и гламурно убавляя посредственность, анализируя и критикуя доброе и настоящее, чтобы оно стало еще добрее и настоящее.

Павелович Вассилик, Белгородская область.

Печальное издание должно быть аналитическим и небольшим кулом личностей аналитиков. Лично в первом делом брошено на колени Н. Третьякова.

Ростислав, грузия Урал.

## ...А ТАКЖЕ О ТОМ, ЧТО В БЕ ВЛАСИ, ИЛИ СПОСОБЫ ЛИ РЕЦЕНЗИИ УЗНАВАТЬ МНЕНИЕ?

Журнал способен изменить игрока. Оцен игроков, дать игроку, дать игроку — вот рынок и начал меняться. Капли камень толкают.

ShoNet, Москва.

Я оптимист и верю в то, что пресса способна изменить мир. Только не одна рецензия, а множество. И не сразу, а постепенно. И не мир, а читателя. Каждый по-своему меняет мир, не купив плохую игру и потакая издателю рублем. Нет, розовые очки я отказываюсь снимать!

Алексей Халачев, Минск, Белоруссия.

Мир вряд ли изменит, а вот мировоззрение точно. Воспитывать в людях осознанное отношение к совершенству. Тем самым низовые приемы дерзко разбавляются до нуля.

Албон, Екатеринбург.

Мир изменится тогда, когда издатели перестанут издавать говно.

Ноббос.

Надежда Ильинична, без сомнений, станет «лучше» и переключится на «нашу»

индустрия. А журналу останется «лишь» авторитет.

Wizal.

Журналу, невзирая на все его извращения, положено не изменять, а жить.

Грегори, Москва.

Не изменится он ни черта! Топка, приспосабливаясь прибыль издатель, достигла полноты гигантских масштабов. .EXE — капля в море. К тому же .EXE на меня авторитета у этой толпы.

Алексей Д.

## НУЖНА ЛИ ПРЕССА ОТЧЕВЕСТНОМУ ИГРОПРОУ?

Думаю, не очень. За 100 дней «нашей» все равно раскутит.

Wizal.

If press in Russia is going to be inferior to press in UK or US, I mean press that is not loyal to the developers whose products are not very good (we have a lot examples). Russia will never have a really good day. And from this point of view, like a place of advertisement, only.

Eric Redman, Прага.

Нужны ли игрок-прессе журналы именно как пресса, а не как журналы людей в костюмах, приносящих «миллионы денег»? Трудно сказать. Наверное, нет — невыгодно. Они нужны игрокам.

Артём У. Астрахань.

Конечно, нужна. Где еще издатели могут выйти со 100-процентной точностью на потенциального потребителя?

Албон, Екатеринбург.

Очевидно, нужна. Кому-то — чтобы упрямиться в «простых движениях», а кто-то, хочешь думать, все же предпочитают читать читабельное. Игроделы — тоже люди.

Виталий, Харьков, Украина.

Нужна, только игрок-прессе этого не понимает. Такая тоска...

Giber Ivanovich, узбекский город Ч.

Судя по общим тиражам — не очень.

Павелович Вассилик, Белгородская область.

Разве что как дешевая рекламная площадка.

Алексей, Меньшеполье Воды.

Как калибровочный инструмент — безусловно.

Евгений, Минск, Белоруссия.

## ...ДОЛЖНА ЛИ ОНА ОКАЗЫВАТЬ ЕМУ «ЗНАКИ ОСОБОГО ВНИМАНИЯ»?

Лучше сразу на кол.

Wizal.

Нет — и точка! С какой поры «наши» (делающие даже ААА-игры) имеют фору? Просто не все рос-двигатели хотят отказываться от устаревших схем, изобретенных ими же в 96-97 гг.

Николай Ланко.

Решение, когда наша компания только вставала на ноги, не нужно было поддерживать. А теперь они уже взрослые, пусть бегут наравне со всеми.

ShoNet, Москва.

Халачев отечественный — только потому, что родные, — пресса заслуживает жалости.

Артём У. Астрахань.

Ни в коем случае. Они «там» у «своих» не замечают «отдельные недостатки», вы «здесь» у «своих» не замечаете «отдельные недостатки»... И где объективность?

Албон, Екатеринбург.

Современный отечественный игрок-пресс не отличается от игрок-пресса французского или венгерского. На этот счет явным заскисав — не оцени.

Николай Ланко, Белоруссия.

И лоббировать позиции на всех фронтах!

Giber Ivanovich, узбекский город Ч.

А разве не наоборот? Я считаю, что русские проекты надо поддерживать самой привычной критикой, ибо 80% наших игр — лажа, и эта лажа с замечательным постоянством продолжает вылетать из забора отечественных издателей.

Максим, Минск.

Нет. Иначе — помертвое призывание. Их, вас, нас...

Diged.

Тут два вопроса. Первый — про «особое внимание»: игровая индустрия на потребительском пространстве относительно мала, поэтому способность сгруппировать и выдвигать очень небольшие продукты («Демонстры», «Периметр», «Мор» и т.д.). При этом у нас существует возможность заглянуть на свою индустриальную кухню, а вот и западным разработчикам так просто не поспеть. Поэтому слезы «да-да-да» пресса должна выливать будет подталкивать разработчиков, а не впадать в милое многоинтересные игры. Второй — про закрытие глаз на недостатки откровенно, нет. Вы для кого делаете журнал: для разработчиков или читателей?

Мартина, Рига, Латвия.

Можете сказать и закрывать глаза. Ему все равно «вог равно».

Павелович Вассилик, Белгородская область.

...А ТАКЖЕ ВЛИЯЕТ ЛИ ОНА НА ПРОДАЖИ ИГР?

На мои КИ-покупки Game.EXE оказывает влияние влияние...

Грегори, Москва.

Не влияет. К выводу игры о ней уже все известно из Интернета. Другая информация: «откуда вещь...», «был» или «был» давно истощил рынок, который в принципе не имеет доверия, но зато бы видны телематериалы, системные требования и пр. Прочитали уже пять рецензий, сказали демо-версия... .EXE тут держаться никак не может. И куда при таком раскладе пойдет все усилие пресса?

Мартина, Рига, Латвия.

.FEED BACK



\* Майкл Грейфайл написал и полностью составил на основе не «Читателей прессе», опубликованную в своем журнале [http://www.michaelgray.com/]. Имя Грейфайла, что очень удивило и весьма удивило, только в своем журнале [http://www.michaelgray.com/], чем это две странички о любви и понимании, и пригласил туда. Спасибо вам, дорогие. Вы — лучшие читатели! Москва, Астрахань (Смоленск), Харьков, Рига, Екатеринбург, Прага, узбекский город Ч. и, конечно, Белгородская область!

Еще как влиет: сам купил «Психонавт» — только после решения.

**Дмитрий Коберник, Москва.**  
Приобрел кучу Raydoo-игр из «копилки Хакинского». В полном восторге! Лежат на столе, так ни разу и не запустил.

**Witali.**  
Влиет, но слабее, чем хотелось бы. То есть, положительных отзывов больше. Работают почти всегда, а вот с отрицательными наладилось... За сто рублей можно купить и в познавательных целях.

**Артем У., Астрахань.**  
Старую «нашловину» приобрести — и не жалко. Бывают, пренебрежимо какой-нибудь «НВ» из старого номера — и хорошо так сразу!

**Gulker Ivanovich, узбекский город Ч.**

#### НУЖНО ЛИ ПИСАТЬ О ПЛОХИХ ИГРАХ...

Конечно! Как же я иначе пойму, что это за игра? Можно ограничиться фразой: «Это жуткая игра, которая мне не менее откровенно подходит... Кстати, для меня было открытием, что текст об игре может быть совершенно несоответствующим и интересным даже тогда, когда сама игра меня совершенно не интересует».

**Александр Халачев, Минск, Беларусь.**  
Если игра хорошо продвигает, то ужасно — значит, ее как следует проанализировать. Задача журнала — не дать мне допустить ошибку и купить ЭХЕ. А в случае с ЭХЕ — решения на плохие игры обычно продолжают жонглировать символами. Материал про «Златоробота» готов повесить на стену...

**Shoibet, Москва.**  
Про некоторые игры и читать не хочется, не говоря уже о том, чтобы в них играть.

**Эер.**  
Редакция должна появляться в журнале, до того как игра попадет на прилавки!

**Aliboy, Екатеринбург.**  
Говну «Интер» не выдать — это самое главное.

**Михаил Механи.**  
Нужно! Чтобы снизить кол-во новинно пострадавших.

**Digital.**  
Конечно! И сапогом под ребра!

**Александр, Санкт-Петербург.**  
Только жестко, без заигрываний и лживых тактичек шпасся в тотальный бок. Сразу встывать, и чтоб рубль остался!

**Артем У., Астрахань.**  
Дал ДИ и еще раз дал! Ничего так не радуется, как эволюционист и эрмитажная fatality!

**Александр Цв., Екатеринбург.**

#### ...О СОПУТСТВУЮЩЕМ ТОВАРЕ\*\*

Должен ли сопутствующий раздвигаться с играми бесплатно? Нет, только насильно!

**Witali.**  
...единственный способ улучшить их качество — редицировать СТРОЖЕ, чем обычные КИ.

**Дмитрий Коберник, Москва.**  
...относится к сопутствующему как к полноразмерному. Эти игры должны раздвигаться в нагрузку к кибиблентам.

**Ноббоя.**  
Нынешние суеверия к игре не вызывают ни одной мысли — как и само писю. Хотя бесплатно и бы, конечно, помехов. Правно на существование эти творения имеют, как и все негитрое на свете. Балаки!

**Артем У., Астрахань.**

#### ОБ ИГРОПРОМОВСКОМ ПИАРЕ

...Выходит опротивительно. Впрочем, это всегда так выглядит, когда некий пылательный разговорщик с представителем субкультуры, в которую он сам не входит, на языке этого самого представителя.

**Александр, Санкт-Петербург.**  
Вы слишком мягки к криворукам. Малейшая оплошность по юным девалеперным шкам игры аутентичности и просто эстетической безразличности. Снобизма, то-варищи, снобизма!

**Георгий Ля, Москва.**  
...И выражается он в том, что задолго до первых результатов разработки нас начинают пресовать: «Ах, какая у нас игра!». Некоторым поддается и становится фанатиком. Как я с «Хелп»-ом.

**Julius, Санкт-Дальний.**

#### ОБ ОБЩЕПОТРЕБИТЕЛЬСКОЙ ПРЕССЕ И ИГНОРИРУЕМОЙ ЕЮ КИ-КУЛЬТУРЕ

«Нравится ли вам слово «геймер»? Еще какое — «КИ-слова» из репертуара оу-пробсы вы не знаете? — «Белов за формулировку Бескет все «КИ-слова», потому что ассоциируются со следующим сленгом: в очко, паланг, тюрмари, эдм17, конектикс на Пельку, лаворосы. К играм как таковым эта словесная шелуха не имеет никакого отношения, но составляет собой ту прослойку «КИ-культуры», которую взрослый человек воспринимать не хочет... Дело не в общепотребительской прессе, а в людях, которые не воспринимают КИ нормально с точки зрения и т.д. Отношусь я к этому плохо, так как естественный для нормальных людей социум страдает из-за отсутствия важной части — КИ. Отсюда и издаваемые, ценящиеся обществом продукты не в нас, а куда-то во двор производственной школы».

**Григорий, Москва.**  
Общепотребительская пресса писать хотела вообще не про культуру.

**Aliboy, Екатеринбург.**  
А «КИ-культура» (это это вообще такое?) разве не плывала на прессу? На литературу? Давно и с высокой колокольни!

**Gulker Ivanovich, узбекский город Ч.**  
Напривада. Вы видели обзоры КИ по Телескопу? Круче «Монте-Патриона»! Общественно «Рамблер-ТВ».

**Георгий Ля, Москва.**

**О ЖУРНАЛЕ СНАЧУГА ЧИТАЕТЕ? ОТКРЫЛИ ЛИ СЕБЕ ДАС ЧТО НЕБЫДУ?**

Ребенком пуркал список на ярике картинки. А потом стал «шутками» на людей. Да, все из-за людей. Мне с вами комфортно.

**Witali.**

Этот журнал есть за то любить.

**Виталий, Харьков, Украина.**  
Баме.ЕХЕ привнес привычку читать рецензии (кино-, игро-, музыкальные), прежде я не имел в этом ни малейшей потребности.

**Aliboy, Екатеринбург.**  
Потому что я один из тех самых «отрачных людей, интересующихся компьютерными и видеосериалами и не потерпевших при этом вреда и чуждого ки турсоризма».

**Александр, Маваральские Воды.**  
...механическое оплошание игры? Нет, я хотел читать о эстетических играх, о мейлах, которые рождает игра, настроениях, эмоциях — и находил интересное в материалах любимых авторов... А еще колонки. Очень профессиональные и интересные. Наверное, сейчас для меня вот эти колонки-новости таксты даже более важны, чем ре-

цензия, — так как от самих игр уже как-то устал, а почитать о чем-то смелым любопытно до сих пор.

**Валентин, Санкт-Петербург.**  
Это первый журнал, который я читаю от корки до корки.

**Михаил, Москва.**  
Открыл то, «как это делается», в широкое смысле слова. Правда, лучше бы я этого не знал.

**Павел Юлианович, Белгородская область.**  
Мне нужна объективная информация.

Как можно читать журналы, где «Корсар-3» получают «ник выборы»?

**МХ.**  
Потому, что ЭХЕ отдают Чтатели.

**Иван Курбасов, Москва.**  
ЭХЕ — издание, которое на два головы переросло заглянувшую автору игрокосмосу.

**Маргарита, Рига.**  
Я слезла с сынов, а ЭХЕ — мой поробок с хвостиком, за который я хожу по жеманному рынку ПК-игр уже года четыре. На гонимое времени нет!

**Георгий Ля, Москва.**  
Журнал повлиял мое отношение к играм, на корню.

**Григорий, Киров.**  
Difficult to say, the best example I have are some articles where the author looked on the subject from unusual point of view. It's the best way of demonstration professionalism.

**Евгений Федотов, Рязань.**  
Открыл, несомненно. Раньше как было: считал себя «крутым геймером» (56-ри, не читал. Только играли. Сказал там, все дела — все до одного места, ничья бы «прислужено было».

**Julius, Санкт-Дальний.**

#### ...И ЕСТЬ ЛИ У НЕГО ПОСТОЯННАЯ АУДИТОРИЯ?

А то! Постоянные уменгираторы... Сначала мне сон, что в Телескопе в бейндар играй. Было мне 15 лет, и сидел в топках массового экибирования (это такие кубы. Компьютерные) кубными сутками. Игры любил. А теперь... Так... Сомните, диалог, дизайн, а сами игры больше не люблю.

**Gulker Ivanovich, узбекский город Ч.**  
Потерявшему потоскушу, и все в толк-молк. Кто эти люди? В первую очередь — они люди, и это уже что-то. Каулы? — вред ли, сами понимают, что такое «геймер» и зачем они такое.

**Witali.**  
Хардкорные игроки в прошлом, а в настоящее время ценители. Подростковские вместе с Хлопкинскими и Вершинскими. Наверное, это и есть постоянная аудитория, которая медленно, но верно сокращается.

**Александр Д.**  
Думаю, что практически все аудиторы этого журнала представляют его во времени «ММ». И это, разумеется, хардкорные игроки.

**Валентин, Санкт-Петербург.**  
Есть. Только ее приверженность к журналу определяется не опытом игромана, а вкусом. Я, например, играю очень редко, но журнал полюбил искренно каждый месяц.

**Shoibet, Москва.**

#### ОБ ИГРОВЫХ ИЗДАНИЯХ: ОТЛИЧАЕТЕ ЛИ ОДНО ОТ ДРУГОГО? ОТЛИЧАЕТЕ ЛИ ХОРОШИЙ ТЕКСТ ОТ ПЛОХОГО?

Отлично ли с одного человека от другого? Пока еще да. Видно же все как на ладони. Один-два абзаца — и корсет потоничнее раздвигается. Если чужестранно «по-

то не так» — начекая читать в два раза быстрее, пытаясь найти хоть что-то, не махну — еще в два раза быстрее, коннектер материала. Да, я иду человек. А изданные статьи пишут в основном «неудачные люди». «Здравствуйте, мы 17 лет читаю в основном Мухомиков, смотрю, не менее в основном, ах...» Какая прелесть... Восхищение Спигу Мухомиков за расплывчатые жужжащие тридцатилетнего львовского ребенка. И ненависть к Саше Башкирову, потому что для 24-х лет это какой-то перебор.

**Witali.**  
А что другие журналы? Я привык читать книги или тематические журналы от корки до корки. Если прочитать это в один раз — «другое», то, следовательно, становится жутко тошно и жажду повторного времени. И дело тут не только в некой журналистской квалификации, проблема также в завышенном изложении данных. Все игры там как конфетки — а на деле это, как известно, далеко не так.

**Андрей, Пенза.**  
Если бы меня пытали непрерывным чтением нашей игромании, то галде ЭХЕ была бы наименее болезненной... Тесты? Спасибо, научили. Но в по-прежнему чужд чувства, сложены в написании, больше чем «качественному рецензиону».

**Павел Юлианович, Белгородская область.**  
Да, да, отличая на физиологическом уровне! Пусть все они и используют больше дружелюбные буквы на своих обложках... Страницам с хорошим журналистским текстом можно резать алмазы, а также естественное выстраивание купальни в направлении Альфы Центавра. Я, кстати, не один раз покупал ЭХЕ чепухе-пятилетней давности (вот уж аргумент!), а это о чем-то говорит, правда?

**Виталий, Харьков, Украина.**  
Знакомые казусы не могут читать ЭХЕ. Им позавидовать рецензиию на одного слова: «сажурнула» — и рядом чит-коды на две страницы. Назначен нам сплитаться с лотереей серой майской журналы.

**МХ.**  
Вот когда черня пару лет, не заглядывая в журнал, внезапно вспоминаешь отзыв из рецензии Агатора и немедленно изжидать, в приделах выражения Агатора на форумах, вставляешь энциклопедию — вот это и называется качеством.

**Денис, Мурманск.**  
Пожалуй, в отечественной игромании в большинстве своем думаю, что к КИ играют только любители. Думает, что к КИ играют для ребенка интересно и пометно!

Почти на каждом игровом журнале должно быть написано: «От ребенка — ребенок». Чтобы авторские и вдобавок не смущались. А вы говорите что — профессионализму...

**Григорий, Киров.**

.FEEDBACK